FÉVRIER 1989 N°18

Micro NEWS

CONCOURS COBRA SOFT

SPÉCIAL TOP SECRET

CONCOURS ÉCRANS

LES SECRETS DE DRAGON'S LAIR!

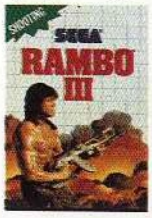
UN ORDINATEUR ATARI POUR 189F !

M 2843 - 18 - 20,00 F

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

3792843020006 00180

RAMBO III UN JEU SEGA



Aujourd'hui, ce n'est plus la peine de fréquenter assidûment les salles de gym pour devenir un super-héros. Il suffit de posséder le light-phaser* et de glisser RAMBO III dans votre console Sega. Avec votre petite tête et les gros bras de RAMBO, vous allez pouvoir faire le ménage.

Votre mission commence dans un camp militaire truffé d'ennemis qui n'en veulent qu'à votre peau. Pour les combattre, vous avez 80 balles dans votre kalashnikov, un obus de mortier, une grenade, votre agilité, vos muscles et votre esprit d'anticipation.

Vous pouvez balayer l'écran au fusil-mitrailleur, l'effet est destructeur à souhait. Mais attention, en gaspillant vos munitions, c'est peut-être vos chances de survie que vous gaspillez.

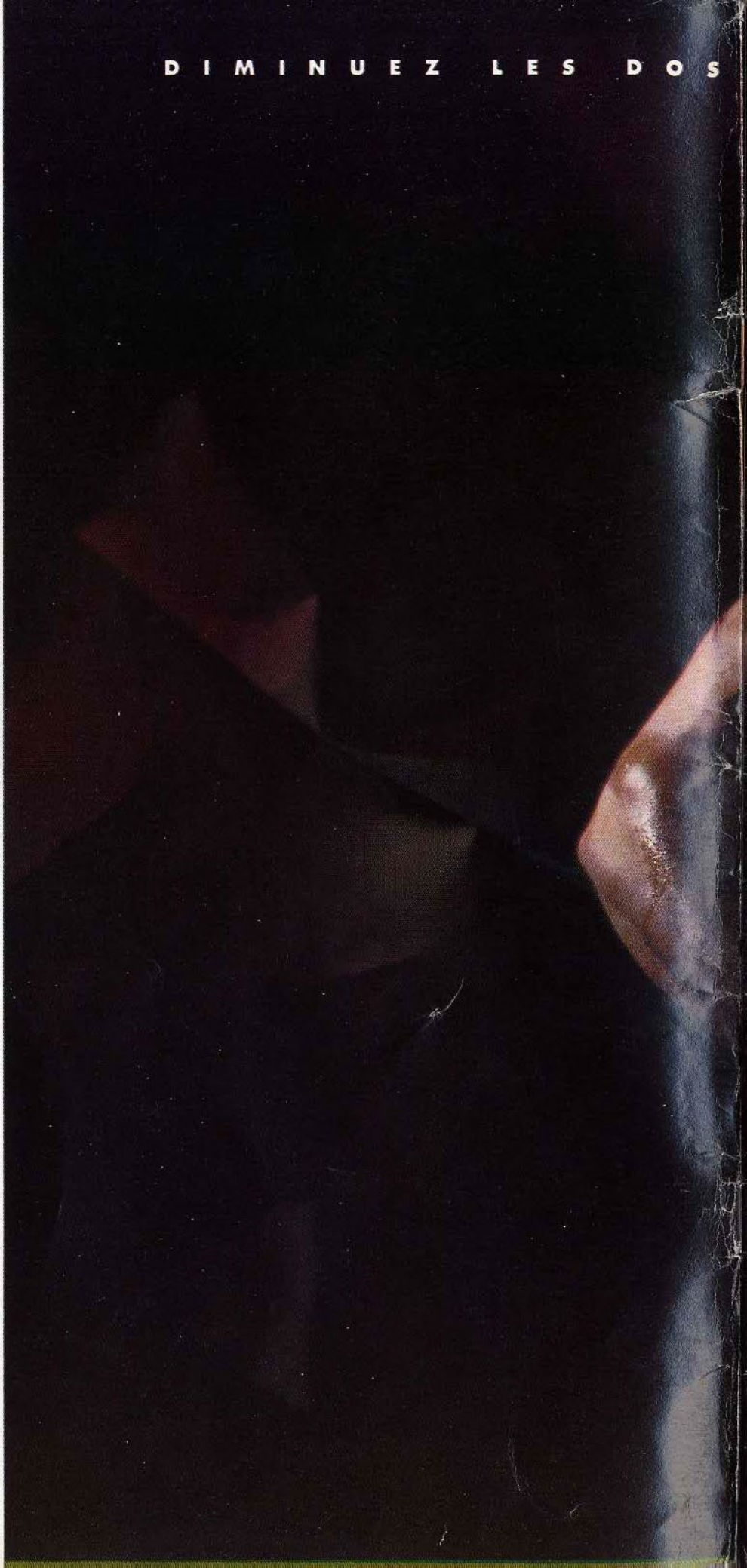
Après en avoir fini avec ce maudit camp, vous vous retrouverez parachuté sur un village mexicain où se cachent des rebelles sanguinaires, puis vous explorerez des ruines et des hangards toujours plus sordides, face à des guerriers toujours plus perfides.

Au fait, si vous en réchappez, vous pourrez éventuellement attrapper la grosse tête.

*LE LIGHT PHASER *est un pistolet optique qui se branche directement sur la console; vous le trouverez dans tous les points de vente SEGA (tapez 3615 code Sega).*

SEGA®
MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.



E S E N C A S D ' E F F E T S S E C O N D A I R E S

ATARI 520 ST:

IL DESSINE A MERVEILLE.

IL EST FOU DE MUSIQUE.

IL EST TRES JOUEUR.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE.

IL EST TRES SAVANT.

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

il y a du génie dans cette boîte-là.

ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

ATARI 520 ST + MONITEUR COULEUR : 5 490 F TTC*

16 / 32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - * Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

EQUATEUR

DE LA CRÉATION.

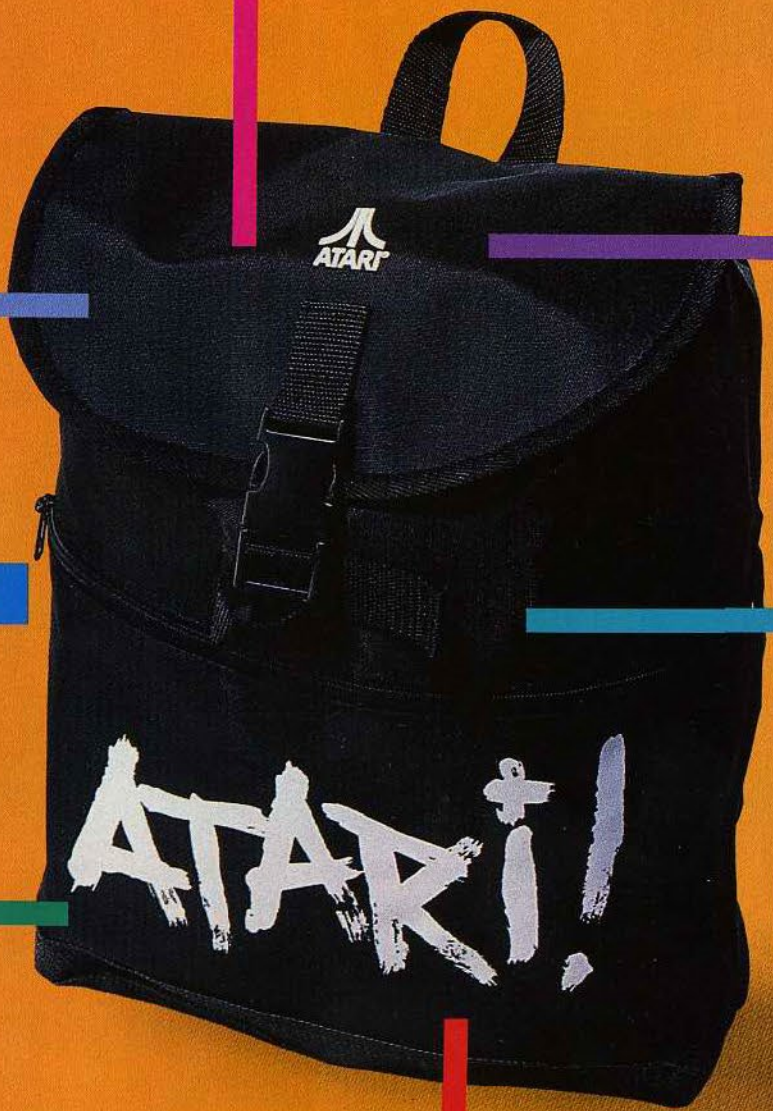
ATARI®

ATARI ST BAG: 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSINEZ
ZZ-rough

COMPOSEZ
Music construction set

JOUEZ
L'arche du capitaine Blood



PROGRAMMEZ
GFA basic

JOUEZ
Defender of the crown

EQUATEUR

890 F*

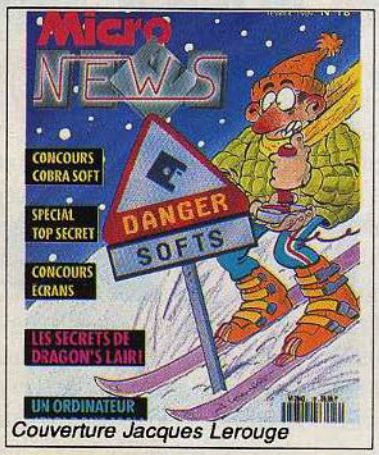
*Prix publics conseillés

APPRENEZ
Il était une fois

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION. ATARI®

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 79



Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction: Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté - Tél.: 47.21.29.29
Assistante de publicité : Frédérique Paingault
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page : Raynald Cheminelle
Diffusion : Jacques Houlmann
Abonnement : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : François-Yves Bertrand, Raynald Cheminelle, Laurence Le Gentil, Éric Legris, Joël Nadal, Stéphane Schreiber, Jean-Yves Trétout, A. Venturman, O. Zalid
Sole software representative for the U.K. : Tony Takoushi
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith (GB).
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10
Impression : Rotolaf - 48.67.70.80
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél: **47.21.29.29**
Télécopie : 47.25.72.75
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO 8
NEWS 8
SEX MACHINES 22
LES TOPS DU MOIS 27
CONCOURS COBRA SOFT 45
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS 47
TOP SECRET 52
ÉDUCATION 74
LA GALERIE 76
PÉPÉ RÉTRO 78
ROCK'N SCROLL 80
LES SOFTS DU MOIS 81
CONSOLES 92
SAMOURAÏ MICRO 94
CAPITAINE PIXEL 98
BLANCHE-FESSE 102
PROF ST 104
DOCTEUR AMIGA 110
ARCHIMÈDE LE BARBU 114
ABONDOS 116
BD CARALI 119
COURRIER DES LECTEURS 122
INSERT COIN 124
PETITES ANNONCES 126
DERNIÈRE MINUTE 130

EDITO

FROM VEGAS WITH LOVE

... et aussi **WITH MAGIC** ! Car les objets que nous avons découverts au C.E.S. de Las Vegas ne sont-ils pas magiques ? Quel autre nom donneriez-vous à un joystick invisible (p. 10) ? A un appareil-photo sans film (p. 94) ? A un casque hi-fi sculpté dans du bois vieux de deux siècles (p. 94) ?

Et Dragon's Lair, dont les plus intimes secrets sont révélés en page 28 ? Avant même l'arrivée des jeux sur CD, voici le premier jeu cartoon de l'histoire de la micro. Un bond historique qui permet aux lecteurs de Micro News d'enclencher une nouvelle vitesse : celle du dessin animé interactif.

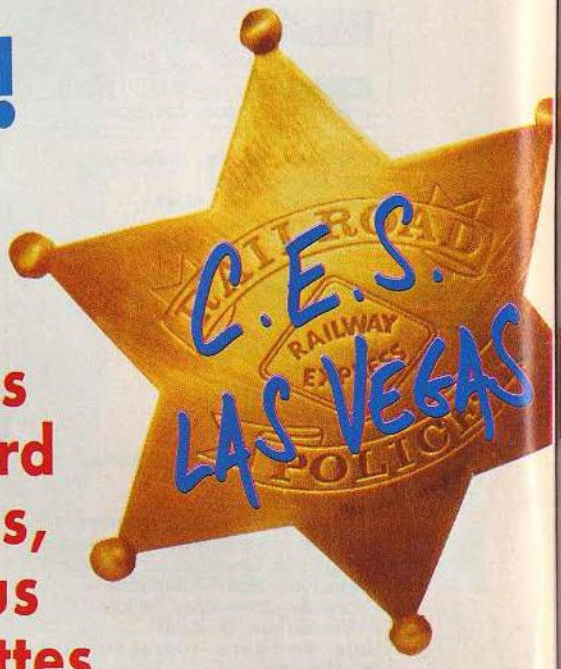
Une chose est sûre désormais : le futur de la micro intégrera toutes les autres disciplines high-tech - y compris la musique, la photo, la vidéo - mais il dépassera surtout de très loin tout ce que nous n'avions osé imaginer sans jamais le demander. Ce sera... le mot n'existe même pas.

A part ça rien ne va plus, les bons usages se perdent... Ça a commencé par de timides allusions, puis il y a eu une rubrique à part entière intitulée "Sex Machines", et maintenant ça déborde de partout ! Même "Insert Coin", une rubrique bien innocente jusqu'à présent vous en conviendrez, se déchaîne ce mois-ci et nous montre quatre nanas qui n'ont pas froid aux fesses. Je ne vous dis pas que c'est en page 124, car vous allez vous précipiter et mon Audimat va en prendre un vieux coup dans les gencives. Eh là, revenez ! Obsédés, vicieux, dépravés !

Jean-Michel Berté

C.E.S. LAS VEGAS

AU ROYAUME OÙ NINTENDO EST ROI !



Las Vegas est l'une des villes les plus célèbres des USA. D'abord pour ses casinos, machines-à-sous et autres roulettes infernales. Ensuite, parce qu'une fois l'an, dans la deuxième semaine de janvier, s'y tient le Consumer Electronic Show, la plus grande expo de l'électronique familiale...

VEGAS

Même si certains visiteurs français avaient plus l'œil sur les machines à sous que sur les bécanes, il y avait quand même des choses intéressantes à voir. Pas de grande surprise certes, mais il faut dire que le C.E.S. est avant tout réservé aux professionnels, revendeurs, éditeurs et journalistes. Outre la hi-fi, la vidéo et la photo, la partie micro n'occupait qu'un petit pavillon un peu à l'écart. La superficie totale de l'exposition micro atteignait à peine 10 000 m^2, soit la taille que notre *Amstrad Expo* nationale.

Parlons peu, parlons bien. Sur ces 10 000 m^2, Nintendo en occupait la moitié ! Pour nous autres petits Français, c'était le délire ! Imaginez que, en 1988, Nintendo a vendu 7 millions de consoles aux USA ! La pénurie a gagné beaucoup de revendeurs qui, au moment de Noël, n'avaient plus une seule cartouche à vendre ! Un gag est même paru dans le New York Times, en comic-strip (les bandes dessinées en bas de page) : un homme s'habille en super-héros, avec lasers et boucliers, et dit d'un ton désespéré : "Aïe ! Maintenant, je vais essayer de trouver une cartouche Nintendo pour le Noël du fiston !".

Qu'est-ce qui explique ce triomphe ? D'abord, une politique dynamique du constructeur qui n'a pas lésiné sur les efforts de promotion. Ensuite et surtout, les jeux qui sortent aux USA ne sont pas les veilleries ringardes dont on nous abreuve ici mais des softs superbes, de très haut niveau, comparables par exemple à la production européenne sur ST. Si vous avez une Nintendo en France, vous n'êtes pas à la fête, alors je vais vous faire rêver un peu avec les nouveautés US.

D'abord, il faut savoir que toute la production américaine est orientée vers la console Nintendo. C'est-à-dire qu'il existe des montagnes d'extensions, du genre joysticks infra-rouges à la tonne, tapis de sport...

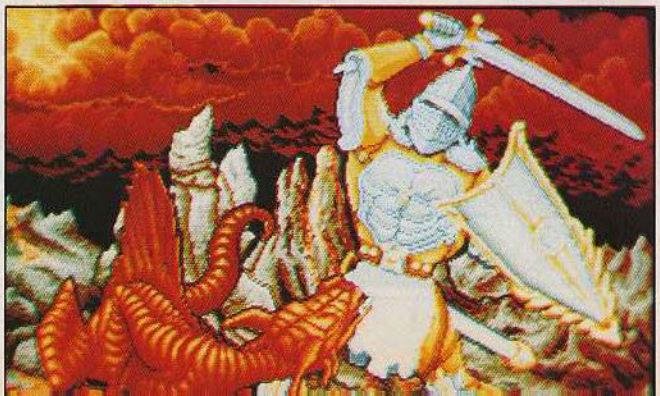
Tous les jeux dont je vais vous parler sont disponibles aux USA. On peut les attendre dans deux ou trois ans en France. On commence avec **Bubble Bobble**, le petit dragon sympa de **Taïto**, une excellente version. Taïto a également adapté **Legend of Kage**, **Elevator Action**, **Arkanoïd** (of course) et **Renegade**. **Operation Wolf**, le hit des hits 88-89, sera adapté dans quelques semaines et les pré-versions nous laissent espérer un jeu comparable aux versions 16 bits en Europe : un régal ! Dans les boutiques branchées de Los-Angeles ou de San-Francisco, on peut également trouver **Mario Brothers 2** et **Zelda 2**, que je ne vous présente pas. Je vous cite juste les nouvelles cartouches plus marquantes : les **Trois Stooges** (**Activision**), **Ultima** (carrément) **The Chessmaster**, enfin un jeu d'échec sur une console, tiré du célèbre *Chessmaster 2000*, **Muppet Adventure** (édité par **Hi-Tech**), où les folles aventures du Muppet Show sur Nintendo, avec Miss Piggy, Kermit et tous les autres. On continue avec **Track and Field 2** chez **Konami**, **Who Framed Roger Rabbit** (ils ne perdent pas de temps), et enfin, last but not least, **Defender of the Crown** ! Avouez que ça laisse rêveur. Tous ces titres firent des tabacs en Europe sur 8 ou 16 bits et atteignent maintenant les consoles. Et il y a fort à parier que dorénavant, les titres suivront un chemin inverse : quand on voit les ventes de softs sur Nintendo (plusieurs centaines de milliers pour un bon titre), les éditeurs développeront de plus en plus dessus pour se contenter d'adapter ensuite leurs hits sur micro. Aïe, aïe, aïe... Bon, j'arrête-là sur Nintendo où je vais y passer la journée. Et puis, Samouraï Micro vous dit *tout* dans sa rubrique, alors...

FRENCH CLASS

Les deux sociétés françaises qui exposaient au C.E.S. ont été particulièrement bien reçues. **Ubi Soft** présentait ses derniers jeux, de **Puffy's Saga** à **Skate Ball** en passant par le toujours retardé **Iron Lord**. Gag amusant, ce sont exactement les mêmes jeux que l'année dernière...

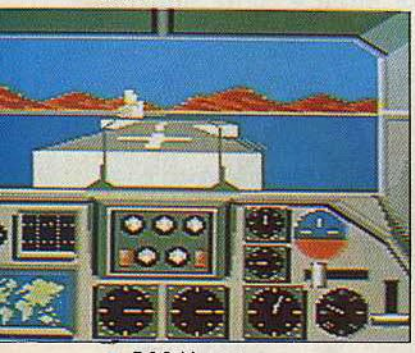
Le vrai triomphateur français fut **Titus**. La version PC de **Titan**, casse-briques démoniaque et génial, a été ovationné par la foule. On ne parlait que de lui sur la moitié des stands des éditeurs concurrents, sidérés de voir de tels scrollings sur un pauvre PC. Et dire que c'est des Frenchies qui ont fait ça ! Les Américains n'en revenaient pas ! D'autant que le très bon **Crazy Cars 2** a également été très bien perçu sous le nom de **F-40 Pursuit Simulator**. Visiblement, les efforts de Titus sur la qualité commencent à payer. **Knight Force**, leur petit dernier (cf. Prof ST), a lui aussi impressionné le public pourtant blasé du C.E.S.

▼ *Knight Force*



NOUVEAUTÉS AU COMPTE-GOUTTE

Passons maintenant au tout venant, au commun : les softs. Un peu laissés-pour-compte au profit des délires sur Nintendo, des nouveautés pour ST, Amiga, PC et C64 n'en n'étaient pas moins cachés dans certains coins. Il suffisait de savoir chercher.



▲ *F-18 Hornet*

Mediagenic prépare **Pete Rose Baseball**, un... baseball très beau mais injouable pour tout européen qui se respecte, et surtout **F-18 Hornet**, jeu de combat aérien. Enfin Mediagenic prévoit de sortir plusieurs titres sur Sega en 89.

Quelques nouveautés chez **Accolade**, dont **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes**, nouvelle version d'un golf classique sur PC et C64. On a vu aussi **Grand Prix Circuit**, course de F1 superbe, **F-86 Sabre Strike**, simulateur de vol et **Steel Thunder**, jeu de guerre assez quelconque. Autre preview excitante, **Fight Night**, jeu de boxe ultra-marrant. A part ça, Accolade fait une partie de son succès avec deux softs de **Ere, Macadam Bumper** et **Bubble Ghost**.

▲ *J. Nicklaus Greatest 18 holes*
▼ *Fight Night*

Cosmi, connu en France pour *President is Missing* et *Defcon 5*, montrait **Presumed Guilty**, jeu d'aventure policier sur PC, **Navy Seal**, jeu de guerre sur C64, **Chomp**, sur C64, jeu d'arcade amusant où vous jouez le rôle d'un poisson et **Swiss Music** (quel titre !), un utilitaire musical sur C64.

Data East, outre des nouveautés Nintendo, montrait une préversion de **Robocop** sur ST (en vidéo, il n'y avait pas un seul ST au salon, ou presque !), qui laisse rêveur : on croirait le jeu d'arcade.

Chez **Electronic Arts**, on prépare activement **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2**, avec 18 avions différents, une bande audio d'apprentissage au pilotage.. Malheureusement, seule une version PC était montrée et aucune adaption annoncée.

Sierra on Line nous a montré le superbe **King Quest's 4 : The Perils of Rosella**, la suite de la suite de la suite, enfin disponible sur PC (et Apple II) ! Il dispose de graphismes excellents et d'un scénario d'une richesse stupéfiante. Vu aussi **Leisure Suit Larry 2** (cf test), **Police Quest 2 : The Vengeance** et **Space Quest 3 : The Pirates of Pestulon**. Pas à dire, ces gens-là aiment bien faire des suites...

▲ *King Quest's IV*

Spectrum Holobyte, créateur du sublime *Falcon*, sort aujourd'hui **PT-109**, simulation guerrière navale très bien réalisée, actuellement disponible sur PC et bientôt sur ST et Amiga.

Infocom, les spécialistes du jeu d'aventure, présentaient deux grandes nouveautés : **Shogun**, jeu d'aventure graphique adapté du célèbre livre de *James Clavell* (et du feuilleton), qui a l'air très difficile, et **Battletech**, jeu de rôles et d'aventure sur fond de combat naval. Le tout fonctionne pour le moment sur C64 et PC, mais sera adapté dans six mois sur ST et Amiga.

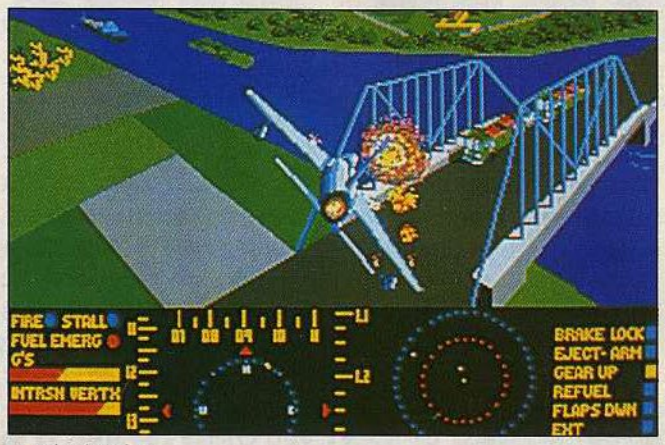
▲ *PT-109*
▼ *Space Quest III*

Chez **Interplay**, tout le monde n'avait d'yeux que pour la version PC de **Battle Chess** (cf n°15), ce fabuleux logiciel d'échecs avec des combats délirants !

Chez **Microprose**, tout le monde s'est précipité pour voir la version Macintosh de **Pirates**, toujours aussi beau, même en noir et blanc !

Du côté des éditeurs anglais, le mieux representé était **Rainbird**, mais il est vrai que les jeux traditionnellement très sophistiqués de cet éditeur conviennent parfaitement au public américain. Grand

▲ *Shogun*



▲ *Thud Ridge*

succès pour **Carrier Command** et surtout **Starglider 2**, qui a fait un choc aux Ricains. Et quand ils ont vu **Elite** sur Amiga, ils ont craqué !

Une nouvelle boite, **Three-Sixty**, présentait **Thud Ridge** sur PC, simulation de bombardements au Vietnam avec combats contre des Migs. Hum. Le jeu est superbe, avec une excellente animation, mais le scénario pue le... napalm !

Broderbund, un géant aux USA, maintenant associé avec Loriciels pour arriver en Europe, présentait surtout le célèbre **Print Shop**, utilitaire d'impression sur

SOFTAGE EN FETES

1er CADEAU : SOFTAGE OUVRE DE 8 h A 22 h MEME LE DIMANCHE
2ème CADEAU : SOFTAGE VOUS INFORME SI VOTRE COMMANDE SERA LIVRÉE AVANT NOEL
3ème CADEAU : SOFTAGE N'ENCAISSERA VOS CHEQUES QUE LE 5 JANVIER 1989

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64

1943	84	134
AIRBONE RANGER	94	190
ANDY CAPP	97	130
ARCADE ACTION	94	124
ARKANOID II	80	114
ARTIC FOX	94	150
BANGKOK KNIGHTS	100	144
BARDS TALE	94	150
BARS TALE II		174
BARDS STALE III		174
BATTLE ISLAND	97	150
BEYOND THE ICE PALACE	90	114
BIONNIC COMMANDOS		124
BLOOD VALLEY		130
BUGGY BOY	94	137
CHESSMASTER 2000	94	144
CHUCK YEAGER	90	174
COLONIAL CONQUEST		240
CORRUPTION		199
CYBERNOID		130
CYBERNOID II	92	140
DALEY THOMP. OLYM.	84	124
DARK CASTLE	94	134
DEFITS DE TAITO	129	175
DEF. OF THE CROWN	120	124
DEJA VU		144
DEMON STALKER	94	144
EARTH ORBIT STATION		174
ELITE COLLECTION	130	180
EMPIRE CONTRE ATT.	100	140
F-15 STIKE EAGLE		140
FAERY TALE		209
FERNANDEZ MUST DIE	104	134
FIRE FLY		84
FIST 'N' THROTTLES	130	175
FLIGHT SIMULATOR II	284	344
FLINSTONES	94	150
FRANK BRUNO'S B. B.	129	175
FRIGHT MARE	90	130
FURY		150
GAME SET & MATCH	94	180
GARY LINEKER	84	134
GEE BEE AIR RALLY		137
GETTYSBOURG		290
GOLD SILVER BRONZE	130	160
GUNBOAT		134
GUNSHIP	120	130
HAWKEYE	97	130
HOT SHOTS	90	124
HYSTERIA		140
IKARI WARRIORS	87	140
IMPACT		130
INTENSITY	100	150
JET		294
KAMPFGRUPPE		290
KARATE ACES	124	144
LA COLLECTION KONAMI	94	170
LA GEURRE DES ETOILES	94	140
LEGACY OF ANCIENT		174
LES GEANTS D'ARCADE		170
LORD OF CONQUEST	94	150
MAGNIFICENT SEVEN		170
MEACH BRIGADE		290
MICKEY MOUSE	90	140
MINI PUTT	94	150
MOEBIUS		184
OCEAN RANGER		236
PANZER STRIKE		274
PATTON VS ROMMEL		144
PIRATES	140	145
PLATOON	84	134
POOL OF RADIANCE		236
POWER AT SEA	94	150
POWER PYRAMIDS	86	129
PROJECT STEAL FIG.	114	190
SALAMANDER	84	130
SILENT SERVICE	84	130
SINBAD		144
GDI PACK VOL 3	100	150
SKATE OR DIE	94	150
SLAINE	94	150
SOLDIER OF FORTUNE	102	132
SPY VS SPY TRILOGY	100	144
SUBBATTLE		144
SUMMER OLYMPIAD	87	124
SUPER SPRINT		130
SUPPREME CHALLENGE	132	165
TARGET RENEGADE	80	114
TERRORPODS	92	140
TETRIS	90	144
THE THREE STOOGES		150
THUNDERCATS	94	140
TOP TEN COLLECTION	94	114
TRESORS D'US GOLD		150
TRIVIAL PURSUIT JR	104	230
TRIVIAL PURSUIT	104	230
TYPHOON	89	119
ULTIMA IV		184
ULTIMA V		265
UNITRAX	100	144
VAMPIRE EMPIRE	90	110
VINDICATOR	74	110
VINDICATOR	74	110
VIXEN	94	150
WARGAMES CONST SET		190
WASTELAND		150
WHERE IN EUROPE		320
WINTER GAMES II		130
WONDERBOY		114
WORLD TOUR GOLF		134
CHUBBY GRISTLE		144
COLONIAL CONQUEST		240
CYBERNOID		175
DALEY THOMPSON		180
DEFENDER OF THE CROWN		234
DEFLEKTOR		170
DUNGEON MASTER		210
ELITE		220
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		170
FERNANDEZ MUST DIE		219
FIRE & FORGET		214
FLIGHT SIMULATOR II		324
FLINSTONES		134
GAUNTLET II		174
HOT SHOTS		180
ICE HOCKEY		230
JEANNE D'ARC		214
JET		330
LEATHERNECK		154
LES GUERRIERS		234
LOCKON		274
MANOIR MORTEVILLE		165
MANIAX	134	184
MOTORBIKE MADNESS		137
NEBULUS		169
NETHER WORLD		180
NORTH STAR		154
OBLITERATOR		190
OUT RUN		170
OVERLANDER		180
PHANTASIE III		204
PLATOON		190
POWERDROME		220
PREDATOR		154
QUESTRON II		194
RETURN TO GENESIS		170
ROLLING THUNDER		170
SARGON III CHESS		234
SCRABBLE DE LUXE		230
SENTINEL		154
SHACKLED		174
SHADOWGATE		284
SIDE WINDER		90
SILENT SERVICE		210
SINBAD		220
SKYCHASE		206
SORCERY PLUS		184
SPIDERTRONIC		210
STARGLIDER 2		210
STARRAY		184
STAR STREK		160
STRIKE FORCE HARRIER		150
TEST DRIVE		215
TETRA QUEST		186
THE ENFORCER		120
THE HUNT FOR RED OCT		170
UNINVITED		210
VAMPIRE EMPIRE		154
VIXEN		170
VOYAGE AU CENT. D.L. T.		214
WARGAMES CONST SET		236
WHER TIME STOOD STILL		174
WHIRLIGIS		184

ATARI ST

1943		175
5 STARS OCEAN		205
AROUND THE W. IN 80 D.A		184
BAD CAT		174
BILL PALMER		174
BUBBLE BOBBLE		154
CARRIER COMMAND		214

AMSTRAD

1943	87	134
20.000 LIEUES S/LES MERS		155
ALTERNATIVE W. G.	84	134
ACTION FORCE	94	144
BARDS TALE		180
CHUBBY GRISTLE	80	150
CONSPIRATION	120	160
DESOLATOR	87	137
ELITE COLLECTION	137	180
EMPIRE C. ATTAQUE	90	140
FIRE & FORGET	100	130
FRANK BRUNO'S B. B.	120	170
GAME OVER		110
GARY LINEKER	84	134
GOLD SILVER BRONZE	130	160
GUNSHIP	137	180
HOT SHOTS	90	124
HURLEMENTS		144
IKARI WARRIORS	87	114
KARATE ACES	110	140
LEADERBOARD COLL.	130	160
MANGE CAILLOUX	80	120
MICKEY MOUSE	90	140
NIGHT RAIDER	87	130
OVERLANDER	90	144
OF SHORE WARRIOR	120	154
PETER BEARDSLEYS	87	150
PIRATE		134
RASTAN	70	124
ROAD BLASTERS	94	130
ROLLING THUNDER	74	137
SALAMANDER	80	130
SHACKLED	84	137
SIDE ARMS		130
SILENT SERVICE	84	140
SIX PACK VOL. III	100	150
STREET FIGHTER	80	137
SUPER SPORT	84	130
THEY SOLD A MILLION II	84	120
WINTER GAMES II	87	137

AMIGA

20.000 LIEUES S/LES MERS	199
AARGH	189
ADV CONST SET	169
BALLADE AU PAYS DE B. B.	210
BARDS TALE	209
BARDS TALE II	239
BATTLE CHESS	230
BEYOND THE ICE PALACE	199
BMX SIMULATOR	129
BOMJACK	249
BUBBLE GHOST	206
CARRIER COMMAND	235
CHESSMASTER 2000	169
CHUBBY GRISTLE	149
DALEY THOMPSON	209
DEFENDER OF THE CROWN	229
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
ANIGME A OXFORD	210
EXPLORA	329
FAERY TALE ADV	329
FEARY FORMULA 1	239
FLIGHT SIMULATOR II	329
FLINSTONES	139
FOOTBALL MANAGER II	189
FUTUR TANK	139
GALACTIC CONQUEROR	225
GARFIELD	230
GEE BEE AIR RALLY	189
GETTYSBURG	239
GLOBAL COMMANDER	275
GOLDRUNNER	205
HOT SHOTS	188
IKARI WARRIORS	206
JEANNE D'ARC	219
JET	335
LA GUERRE DES ETOILES	185
LA PANTHERE ROSE	186
LEATHERNECK	159
MANIAX	189
MANOIR DE MONTEVILLE	175
MENACE	189
MOEBIUS	209
MOTORBIKE MADNESS	145
NEBULUS	230
NETHER WORLD	192
OBLITERATOR	192
OFF SHORE WARRIOR	225
PANDORA	189
PLATOON	219
POW	259
QUADRALIEN	189
QUESTRON II	225
ROBBERY	185
ROCKET RANGER	250
ROLLING THUNDER	175
SACROPHASER	145
SARGON III	305
SCENERY DISQ. JAPAN	165
SIDE WINTER	89
SILENT SERVICE	205
SKY CHASE	209
SOLITAIRE	250
STARGLIDER 2	215
STARGOOSE	189
STREET SPORT BASKETT	189
STRIKE FORCE HARRIER	225
TERRAMEX	139
TETRA QUEST	189
THE ENFORCER	125
THE HUNT FOR RED OCT	215
THUNDERBOYS	129
THUNDERCATS	219
ULTIMA IV	229
VAMPIRE EMPIRE	179
VECTORBALL	145
VIRUS	189
VISA POUR HYDE PARK	210
VIXEN	195
WINIER OLYMPIAD 88	149
ZYNAPS	199

SEGA

ACTION FIGHTER	240
AFTER BURNER	275
ALESTE	240
ALEX KIDD	240
ALEX KIDD II	275
ALIEN SYNDROME	240
ASTRO WARRIOR	240
AZTEC ADVENTURE	220
BANK PANIC	180
BLACK BELT	240
BLADE EAGLE	240
CALIFORNIA GAMES	275
CARNIVAL	240
CHOPLIFTER	240
COMBAT RESCUE	240
DOUBLE DRAGON	270
ENDURO RACER	240
F-16 FIGHTER	180
FANTASY STAR	275
FANTASIE ZONE II	275
FANTASIE THE MAZE	240
GANSTER TOWN	240
GHOST HOUSE	180
GLOBAL DEFENSE	240
GOLVELLIUS	275
GREAT BASE BALL	240
GREAT BASKET BALL	240
GREAT GOLF	240
GREAT VOLLEY BALL	240
KENSEIDEN	275
KUNG FU KID	240
MIRACLE WARRIOR	275
MISSILE DEFENSE	240
MY HERO	180
NINJA	240
OUT RUN	240
OUT RUN 3D	275
PENGUIN LAND	275
QUARTET	240
RAMBO 3	275
RASTAN	275
ROAD TO GLORY	275
ROCKY	240
SAMOURAI WARRIOR	275
SECRET COMMAND	240
SHANGAI	240
SHINOBI	275
SHOOTING GALLERY	240
SPACE HARRIER	275
SPACE HARRIER 3D	275
SPY VS SPY	180
SUPER TENNIS	180
TEDDY BOY	180
THUNDER BLADE	275
TRANSBOT	180
ULTIMA 4	275
WOLEMAN	275
WONDERBOY	240
WONDERBOY II	275
WORLD GRAND PRIX	240
WORLD SOCCER	240
ZAXXON 3D	275
ZILLION	240
ZILLION II	240
CONSOLE	890
LIGHT PHASER + 3 JEUX	325
LUNETTES 3D	270
ACCELERATEUR	115

ACCESSOIRES

DISK 5"4 DF DD, LES 10	40
DISK 3"5 DF DD, LES 10	100
DISK 3" DF DD, LES 10	220
MOUSE CHEESE 564	500
ADAPTATEUR EN V	64
QUICK SHOT 2 TURBO	100
KONIX SPEED KING	110
K SEGA AMIGA	685
MOONRAKER I	50
MOONRAKER II	70
SUPER PRO	100
INT RS232	754
LECTEURS 3" 1/5 MB CUM.	1445
PROFESSIONAL AUTOFIRE	160
SUPER PRO	110
SYNTHE. VOCAL AMST.	415
TAPIS SOURIS	50
THE BOSS	134

BON A DÉCOUPER : *A retourner à* **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX ☎ 21.36.37.71**

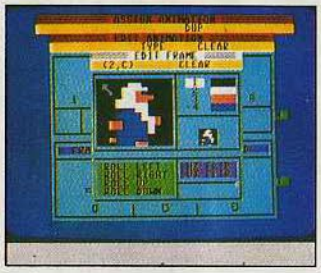
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port : 15
Contre-remboursement 25 F C/R : .....
Type ordinateur : Total : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chéque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration : Signature :

PC, plusieurs centaines de milliers d'exemplaires vendus. Du côté des jeux, un bon accueil pour les produits **Loriciels** ou **Micro-ids**, comme *Super Ski*, et quelques nouveautés : **Centauri Alliance**, jeu de S-F de bonne

▲ *Centauri Alliance*

qualité, uniquement sur Apple pour le moment, mais il arrive bientôt sur les autres formats. Vu aussi **Wing of Fury**, encore un jeu d'arcade guerrier assez quelconque, et **Arcade Construction Kit**, un utilitaire de création



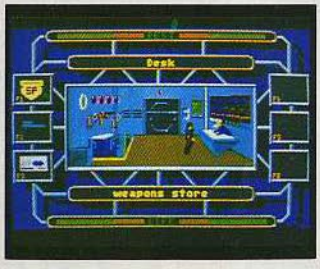
▲ *Arcade Construction Kit*

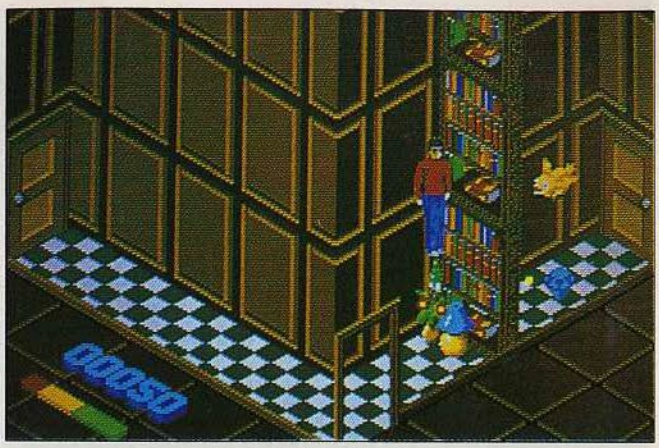
de jeu d'arcade qui ne m'a pas fait une impression gigantesque sur C64. Enfin, les fanatiques de jeux de rôles pourront bientôt se régaler avec **2400 A.D.**, qui se passe dans le futur et dont la qualité et la richesse évoquent beaucoup *Ultima*, suprême référence. Broderbund distribue également l'éditeur américain **Velocity** et son très impressionnant **Jet Fighter**, un simulateur de vol en trois dimensions, fabuleux sur PC et compatibles. Le produit n'est pas encore fini mais les démos nous ont laissé le cul par terre : vitesse, richesse et précision, tout y est ! On espère une version finale courant mars et des adaptations ST et Amiga vers juin. Dernier produit nouveau, **Jam Session**, qui vous permet de faire le bœuf avec des musiciens (pour le moment uniquement sur Mac), et dont la pub est faite par Todd Rundgren, musicien post-baba célèbre aux States et en Haute-Savoie.

Sinon, j'ai une nouvelle qui va faire plaisir aux possesseurs d'Amiga, C64 et IBM : **Konami** prévoit une adaptation de certains de ses plus grands jeux sur ces bécanes. Dommage pour le ST ! Parmi les softs prévus, notons les très célèbres **Castlevania** et **Metal Gear**, ainsi que trois nouveaux qui promettent énormément : **Ajax**, **Life Force** et **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

Epyx prépare peu de nouveautés et n'annonce rien de neuf au sujet de son accord avec **Infogrames**. Sur le stand, on repérait quand même quelque nouveautés, du genre **Devon Aire in the Hidden Diamond Caper**, un jeu d'arcade/aventure en trois dimensions, qui fait tout de suite penser à *Crafton & Xunk*. Vu

▼ *Omnicron Conspiracy*





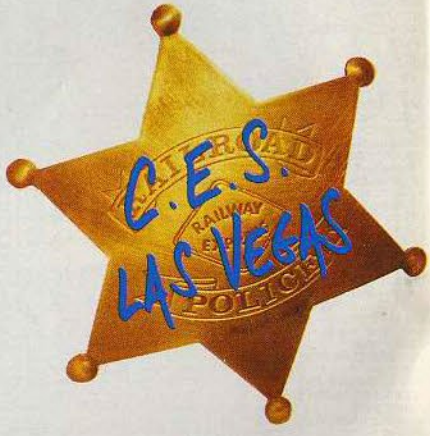
▲ *Devon Aire*

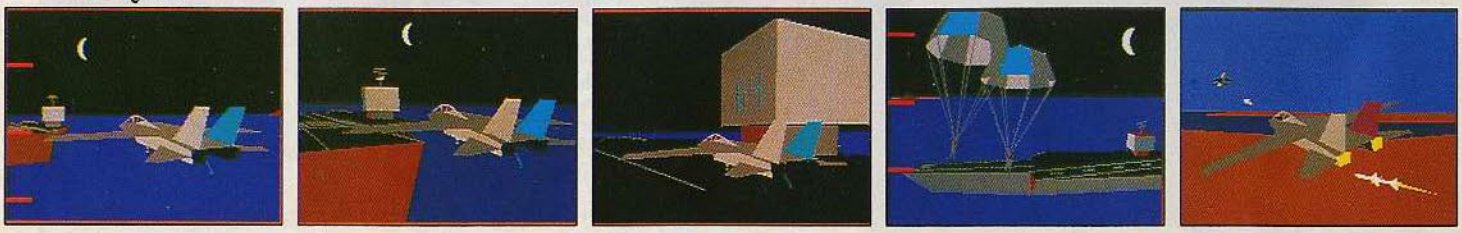
aussi **Omnicron Conspiracy**, un jeu policier qui n'est pas extraordinaire malgré de beaux graphismes (C64 et PC). A part ça, si vous avez le cœur à rire, **Iron lord** est sur le catalogue **Epyx** sous le nom de **Trials of Honor**. C'est bien la peine de donner des noms anglais aux softs pour qu'ils soient changés aux USA... Remarquez, ils ont eu le temps d'hésiter et de réfléchir à un nouveau nom...

Un C.E.S. de routine, sans aucune nouveauté palpitante, mais plutôt la confirmation de plusieurs tendances déjà connues :

- Le marché américain a définitivement opté pour les consoles en général et pour Nintendo en particulier. Au vu des chiffres de l'année (7 millions de machines vendues), on comprend que Nintendo ne se presse pas trop à sortir un modèle 16 bits.
- Le ST est à l'eau. Atari est de plus en plus discret et cherche surtout à refiler des PC et des consoles XE. Seule la mythique console ST pourra peut-être redresser la situation de la société aux USA.
- L'Amiga est le 16 bits qui s'impose aux USA, tous les éditeurs développent dessus en priorité.
- L'ordinateur familial ayant le plus de succès est... le PC. Les éditeurs adaptent maintenant leurs softs systématiquement. Mais les éditeurs sont également conscients que ce phénomène n'aura qu'un temps et que les acheteurs se lasseront vite des adaptations en quatre couleurs réalisées à la vavite. Du coup, les versions sont soignées, en EGA et bien foutues : presque de vrais jeux...

Bon, je vous laisse, je retourne à ma machine-à-sous préférée.





NOUVEAUTÉS C.E.S. LAS VEGAS

CD ROM

Les possesseurs d'un Macintosh Plus, SE, 2 ou 2X et d'un lecteur de compact disque Apple ou compatible CD-ROM, pourront bientôt jouer à **The Manhole**, un jeu d'aventure édité par **Activision**. Bien entendu, l'action se déroulera dans un monde magique et il y aura des dragons comme s'il en pleuvait, mais aussi des dauphins, le monde en question étant baigné par une mer souterraine. Les graphismes et la musique seront, parait-il, excellents ; la capacité de stockage du disque, de 55 megabytes (correspondant à près de 70 disquettes !) peut effectivement le laisser supposer !

A SUIVRE

Premier épisode d'une grandiose saga édité par **Activision, Prophecy 1**, sous-titrée **"The Fall of Trinadon"**, est un jeu de rôles semblant bénéficier de caractéristiques assez alléchantes. L'action débute dans le petit village de CrissCross. Le logiciel doit son nom à une très vieille légende parlant d'un héros qui viendrait délivrer le pays de l'occupation. Ce héros, vous-même, aura à sa disposition une infinité d'armes et de sorts, l'emploi de ces derniers donnant accès à des séquences animées. Bonne nouvelle, un sort de téléportation permettra au joueur - à condition qu'il l'ait appris - de se déplacer très rapidement. Pour en savoir plus, il faudra attendre février/mars et être en possession d'un PC ou compatible (driver CGA, M-CGA, VGA et Tandy 16 couleurs).

COUP DE SANG !

Les batailles d'Hastings, d'Azincourt ou d'Austerlitz n'ont-elles plus de secret pour vous ou bien votre âme de wargamer ne se satisfait-elle plus de ces vieilles querelles ? Il vous faut du sang frais en plus grosse quantité ? Pas de problème, **Halls of Montezuma**, édité par **SSG**, met en scène et glorifie les Marines américains depuis le début de leur création, datant de la guerre du mexique (1848), jusqu'aux glorieuses (!) opérations au Vietnam en passant par les voyages touristiques, dont le célèbre "Tripoli Tour". En prenant un peu de recul, il faut reconnaitre que le logiciel a l'air bien fichu : la version PC contient d'office les deux formats 5.25 et 3.5 pouces, ainsi qu'une carte de jeu très détaillée. Le sous-programme Warpaint permet de redessiner ses terrains et Warplan permet de modifier le cours de l'histoire.

UN NOUVEL AMIGA !

Le C.E.S. de Las Vegas aura permi à Commodore de dévoiler les bases du tout nouvel Amiga 2500. Attention, ne rêvez pas, il ne s'agit absolument pas d'une machine de jeu. Extérieurement, la bête ressemble au 2000. C'est à l'intérieur que les différences se font sentir : processeur 68020 à 14,3 Mhz, co-processeur arithmétique 68881, 3 mégas de Ram en standard, extensible à 9 mégas en interne, disque dur 40 mégas pré-formaté, temps d'accès 28 milli-secondes (rapide !), 8 slots d'extensions internes dont trois réservés au PC et un spécifique à la vidéo. Tout ça nous donne une bête de compétition professionnelle, compatible avec tous les softs Amiga (même les jeux !), mais qui vaudra la bagatelle de 45 000 F. Faites de beaux rêves...

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lect. 3.5
+ logiciel graphique
+ 10 jeux
+ manette
~~5 490 F~~
4 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 8832
~~7 990 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084 - souris - clavier séparé
+ GENLOCK - GST 30
+ DIGI VIEW
+ caméra
19 900 F H.T.

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 490 F

OFFRE CLEF COULEUR
l'offre ci-dessus
avec moniteur Philips 8801
4 990 F
avec monit. ATARI ST 1425
5 490 F
avec moniteur Philips 8801 et tuner TV
5 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~9 590 F~~
6 990 F
l'offre ci-dessus avec moniteur couleur SC 1224
8 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 690 F~~
3 790 F
avec tuner TV
4 750 F

OFFRE CLEF 1640
AMSTRAD 1640 monit. coul. haute définition (ECD)
+ quatro
+ imprimante 24 aiguilles AMSTRAD LQ 3500
~~15 990 F HT~~
14 490 F HT
17 185,14 F TTC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

3"1/2 Double Face Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

5"1/4 Double Face Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

incroyable

3"1/2 Double Face Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

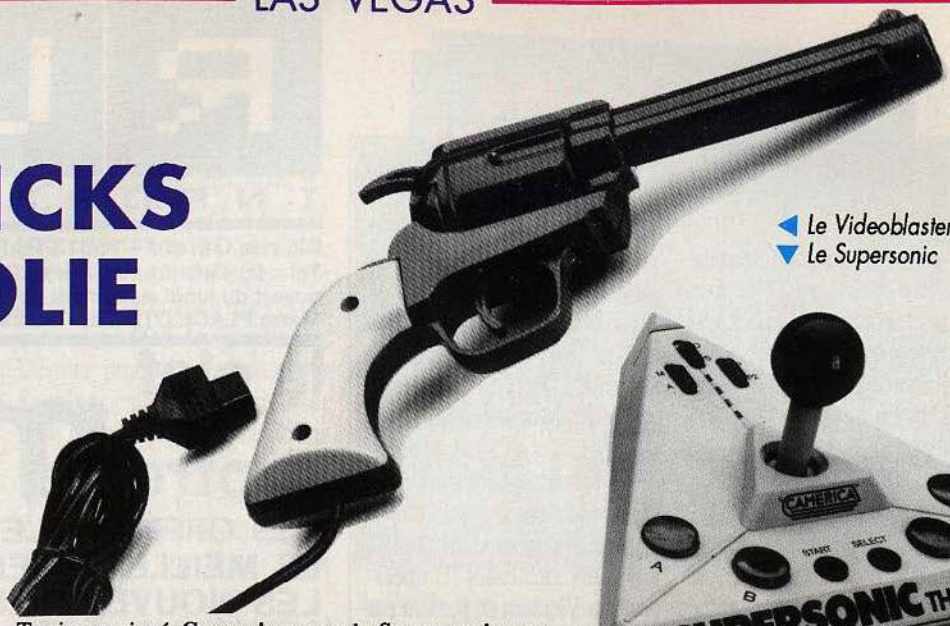
TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS
VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

JOYSTICKS EN FOLIE

Attention, voici le premier joystick invisible ! Créé par **Broderbund**, le **U-Force** est un truc complètement génial puisque, grâce à des faisceaux infra-rouges, vous dirigez votre jeu en bougeant les mains dans l'air et sans toucher votre manette ! Les faisceaux interprètent vos gestes et les traduisent en ordres pour la console. Bien évidemment, comme tout ce qui ce fait aux States, ça n'existe que sur Nintendo...

Deuxième épisode de nos joysticks délirants, le **Videoblaster** de **Camerica** pour Nintendo. Le Videoblaster est l'équivalent du light-phaser Nintendo mais il ressemble à s'y méprendre à un bon vieux six-coups du far-West ! La frime absolue : idéal pour jouer à *Operation Wolf*. Samuel Colt n'avait pas prévu ça lorsqu'il déposa le brevet du fameux "Peacemaker", à la fin du 19ème siècle.



◀ *Le Videoblaster*
▼ *Le Supersonic*

Toujours signé **Camerica** avec le **Supersonic**, un joystick grand modèle sur base triangulaire qui possède six boutons de tir et à peu près tous les réglages possibles et imaginables... Dernier détail, le Supersonic est lui aussi un joystick infra-rouge, mais ça devient presque banal sur Nintendo !

On continue avec le **Zoomer**, créé par **Beeshu**, qui ressemble à un manche de pilotage de navette spatiale. Incroyablement spectaculaire, le Zoomer est beau à en pleurer : réservé aux Nintendo-maniaques, encore une fois.

Pour finir, toujours chez **Beeshu**, voici l'**Ultimate Superstick**, qui a presque l'air banal par rapport aux précédents : il possède à peine quatre boutons de feu et douze réglages différents. Evidemment, il est infra-rouge : quelle question !

◀ *le Zoomer*

le U-Force ▶

▼ *L'Ultimate Superstick*

promos!

A PREVOIR : ENCOMBREMENT AUTOUR DES PERIPHERIQUES EN DIRECTION D'AMIE.

aMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2 rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

ATARI

LECTEUR EXTERNE 3" 1/2 DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE = ~~1490~~ F

1250 F

MONITEUR COULEUR SM 1224 = ~~2990~~ F

2290 F

MONITEUR MONOCHROME SM 124 = ~~1490~~ F

1390 F

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko = ~~1590~~ F

990 F

AMIGA

LECTEUR EXTERNE 3" 1/2 DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE = ~~1490~~ F

1250 F

MONITEUR 1084 S = ~~2990~~ F

2690 F

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko = ~~1490~~ F

990 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. 3 % de remise supplémentaire pour paiement avec les cartes Aurore et Pluriel.

PROMOTION EXCEPTIONNELLE
IMPRIMANTE COULEUR
9 AIGUILLES
STAR LC 10 = ~~2950~~ F

2650 F

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

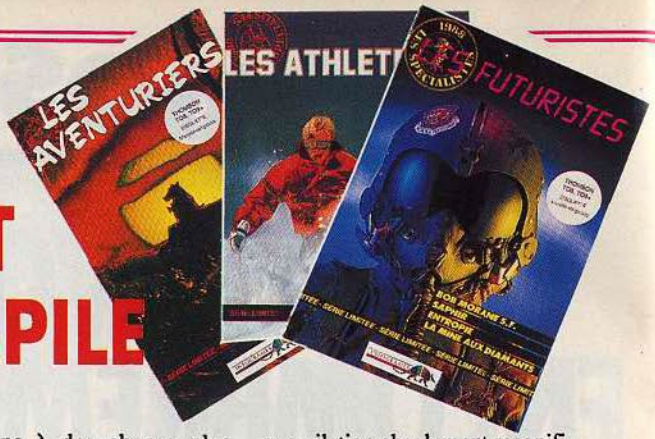
NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL. : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
DATE D'EXPIRATION
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

LE THOMSON N'EST PAS MORT, IL COMPILE ENCORE !



Amis du Thomson, bonjour ! Ne vous désespérez pas, il reste encore quelques bonnes affaires qui traînent dans les coins, sachez en profiter ! Ce mois-ci, c'est **Infogrames** qui s'y colle avec une série de compilations qui vont de l'excellent au médiocre pour un prix moyen inférieur à 200 F. A noter que toutes ces compilations sont disponibles en disquettes pour TO8 et TO9.

On commence, au hasard, par **Les Chevaliers**, qui regroupe le lamentable **Bob Morane Chevalerie**, l'excellent **Sorcery**, le bon **Sortilèges** et le très bon **Vampire**. A part la chose que j'ai cité en premier et dont je n'ose même pas répéter le nom, c'est un ensemble de qualité : à recommander.

Continuons avec **Les Futuristes**. O surprise, encore un **Bob Morane, S-F** cette fois-ci. Moins nul que le précédent, c'est néanmoins un pâle remake de *Prohibition*. On trouve aussi le très quelconque **Saphir**, le moyen **Mine aux Diamants** et le bon **Entropie**. A prendre avec des pincettes, cette compilation ne vaut pas le déplacement : un bon soft et trois mauvais pour le prix de deux, cherchez l'erreur...

Revenons à des choses plus réjouissantes avec **Les Athletes 2**. On y trouve le superbe **Les Dieux de la Mer**, l'extraordinaire **Les Dieux de la Glisse** et le passionnant **Bivouac**, récemment racheté par le prestigieux éditeur Américain *Epyx*. Une compilation qui réunit trois des dix meilleurs softs jamais créé pour Thomson : obligatoire.

On reste dans le haut-de-gamme avec une compilation que vous connaissez peut-être déjà, **Les Privés**, qui regroupe le très rigolo **Dossier Boerhaave**, le passionnant **L'Affaire Vera Cruz**, le captivant **L'Affaire Sidney** et le superbe **Les Ripoux** (signé *Cobra Soft*) : une compilation absolument magnifique qui s'adresse à tous les passionnés d'aventures et d'enquêtes policières.

Retour à la moyenne avec **Les Aventuriers**. Ça commence très mal avec le sempiternel **Bob Morane**. Cette fois-ci, le pauvre Bob est dans la jungle et on ne lui souhaitera qu'une chose : y rester ! Après, c'est **Las Vegas** et ses parties de pokers enflammées, sympa. Suite avec **L'Héritage 2**, un peu moins beau mais encore intéressant, et fin avec **Marche à l'Ombre**, décevant malgré quelques idées originales et l'apport de l'univers de *Renaud*. Une compilation qui ne fera pas de vagues : bilan mitigé.

MICRO NEWS : ÇA DÉMÉNAGE !

Micro News a déménagé dans des locaux trois fois plus grands, qui devraient nous permettrent de vous en donner trois fois plus dans les mois qui vont suivre ! Nous allons vous étonner ! Si, si...

Notez bien la nouvelle adresse :
Micro News
67, avenue du maréchal Joffre
92000 Nanterre.

Le maréchal Joffre était un fonceur, il arborait une splendide moustache blonde et n'était pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Il a écrit, entre autre, "La Préparation de la guerre et la conduite des opérations".
Ça va barder !

CPC COMPILE

Et hop, encore une nouvelle compilation **US Gold** pour le CPC. Celle-ci a quand même une particularité : les jeux sont anglais mais elle n'existe qu'en France. **Dix sur Dix - World Beaters**, c'est son titre, regroupe des jeux de haut niveau : **Trantor** (génial), **Mercenary** (génial), **Xeno** (très bon), **Armageddon Man** (moyen), **10th Frame** (bien), **Cholo** (bien), **Shackled** (nul), **Hardball** (un baseball, ça veut tout dire), **Leviathan** (médiocre) et **Bobsleigh** (superbe). Un très bonne affaire pour 149 F en K7 et 199 F en disquette.

UNE PETITE MOUSE ?

La "**Mousen für Atari**", comme son nom l'indique, est une nouvelle souris pour Atari ST. Jusqu'alors vendue en Allemagne, on peut maintenant la trouver chez certain revendeurs. Elle est plus jolie, plus ergonomique, plus blanche et surtout beaucoup plus rare, puisque votre voisin ne l'a pas (encore) !

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 ____ **7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 ____ **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!
PROMO -50 % SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix AMIGA

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F

AMIE LE PRO.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

MN

LE FIEF DE LEGEND SOFTWARE

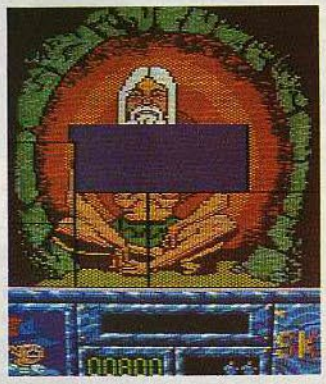
Janvier 1989. Technopole de Rennes Atalante. La capsule Micro News atterrit. Turbo réacteurs : stoppés. Harnais de sécurité : ouverts. Ordinateur de bord : "Pre-mier-par-king-en-fa-ce-de-la-tour-her-tzi-enne-de-té-lé-com ; i-mmeu-ble-Ger-ma-nium."

Ouf ! Les voilà enfin arrivés. Devant eux se dresse, en contre-jour, la grande tour de télécommunications, tandis qu'à son pied est installé l'immeuble du centre de recherche en télématique (créateur du 1er Minitel). Mais que sont-ils venus faire ici ? Ah oui ! Le but de leur mission avait pour code : **Legend Software**. Etrange ce nom, dans ce lieu où le futur n'est qu'à deux pas. Après un premier étonnement, les quatre reporters font volte-face et se retrouvent nez-à-nez avec un petit complexe de bâtiments qui s'intégrerait volontiers au sein même du Futuroscope.

La voix, au bout du fil, leur avait parlé d'un ensemble de baies vitrées aux tons bleus/verts : le Germanium. Puis, après un silence pesant, avait ajouté : cherchez la Licorne. Courageux, certes, mais pas téméraires pour un sou, les quatre compères allaient regagner leur capsule lorsque, derrière eux, une voix les invita à passer le porche de l'immeuble. Impossible de fuir : ils étaient bel et bien pris au piège. L'homme, jeune, se présenta simplement : Olivier Moraze. C'était le big-boss de cette jeune société d'édition. Une bonne bouffée d'air frais avant d'entrer : qui sait ce qu'on allait faire d'eux dans cette bâtisse si proche du centre expérimental de biologie de Beaulieu ? Sur la porte, la fameuse Licorne annonçait la proximité du siège de la société. Au grand étonnement des journalistes, les quelques personnes qu'ils allaient voir désormais n'avaient l'air ni de surhommes ni de sous-produits dérivés d'expériences génétiques. Non, juste des hommes, d'apparence normale... Après les traditionnelles présentations, l'atmosphère allait devenir bon enfant. Petit à petit, les enquêteurs allaient apprendre que leurs hôtes n'étaient autres que les créateurs de *La Chose de Grotemburg* (un jeu d'aventure sur CPC édité par Ubi Soft) et qu'ils avaient décidé de créer leur propre maison d'édition car ils débordaient de projets. Didier, Olivier et Nicolas se partageaient depuis peu le management de Legend Software, mais semblaient déjà connaître parfaitement les dures lois du marché (la formation de commerce international que possèdait Olivier y était sans doute pour quelque chose). Côté réalisations, ils présentaient tout d'abord un sympathique jeu sur CPC, dérivé du *Super Qix* d'arcade, baptisé **Skyx**, et dont le but est de redonner de la couleur à des tableaux noirs par délimitations successives de zones géométriques. Puis, avant de passer dans l'antre des programmeurs fous, Olivier exposait brièvement les thèmes des projets en cours d'élaboration. Tout en promettant de garder le secret, les journalistes obtinrent toutefois le droit d'en souffler quelques mots à leurs lecteurs adorés, juste histoire de leur mettre l'eau à la bouche : Legend Software a actuellement cinq projets en cours d'étude et de réalisation. Il existera pour chacun d'eux une trame historique ou fantastique. Aventure-arcade et heroïc-fantasy, tels sont les deux pôles de travail des équipes. Pas moins de trente graphistes, scénaristes et programmeurs travaillent déjà en freelance pour Legend Software. De

◀ *La technopole de Rennes Atalante*

▲ *Skyx* ▼



▼ *Les Portes du Temps*

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	NC
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
EMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A3	11990 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties reluis	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3160	2 290 F
DMP 4000	3 995 F
LQ 3500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

520 STF + moniteur couleur Printel = 4990 F

1040 STF + moniteur couleur Printel = 6990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République

MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!

PROMO **-50%** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES	
Quick shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed king	110 F
Professional	155 F
WICO command	285 F
PROTECTION (housse toile plastique)	
Clavier	70 F
Moniteur	80 F
Imprimante	80 F
RANGEMENT	
10 disk 3" 1/2	35 F
10 disk 5" 1/4	45 F
50 disk 3" 1/2	90 F
50 disk 5" 1/4	90 F
100 disk 3" 1/2	125 F
100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD
PAR 10 = 89 F
PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD
PAR 10 = 100 F
PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD
PAR 10 = 190 F
PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD
PAR 10 = 40 F
PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ	
Compta Jaguar	1950 F
Le comptable	485 F
Compta MEMSOFT	1550 F
GESTION DE FICHIERS	
Datamat	375 F
Superbase	950 F
Superbase PRO	2450 F
TABLEUR	
K Spread	650 F
Calcomat 2	875 F
VIP Professional	2050 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText	725 F
Sigmun II	1475 F
Rédacteur	480 F
UTILITAIRES	
PC Ditto	760 F
Twist	368 F
K Switch 2	295 F
MUSIQUE	
Creator	2475 F
EZ Track	640 F
Music Cons. set	249 F
Music studio	315 F
LANGAGES	
GFA Basic 3.0	725 F
Interpréteur C	325 F
Lattice	990 F
Profimat	485 F
GRAPHIQUE / VIDÉO	
Film Director	590 F
Art Director	490 F
Quantum Paint	275 F
Cyber Studio	850 F
Aegis Animator	565 F
Spectrum 512	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elite	220 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Draft	780 F
Easy Draw 2	730 F
CAD 3D	380 F
PAO	
Fleet Street Editor	990 F
Publishing Partner	1770 F
Time Work	990 F
ÉDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac maths (B) 1re term.	226 F
Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F
JEUX NOUVEAUTES	
Jeanne d'Arc	245 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Jet	399 F
Skull	245 F
Overlander	220 F
Arkanoïd II	195 F
Mickey Mouse	220 F
Lords of Conquest	250 F
Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F
C sur ATARI ST	165 F
Développer en GFA	299 F
Du Basic au C	149 F
Graphismes en 3D	179 F
Graphismes et sons	149 F
La bible de l'ATARI	199 F
Le langage machine	149 F
Le livre de l'IA	179 F
Le livre de 1st Word +	299 F
Le livre du GEM	179 F
Le livre du GFA Basic	199 F
Disquette et disque dur	179 F
Musique et MIDI	149 F
Peeks et pokes	129 F
Trucs et astuces	149 F
Trucs et astuces en GFA	269 F

▲ *Les Portes du Temps*

LES ARTS ÉLECTRONIQUES

quoi alimenter la rubrique "news" du canard pendant un certain temps. En parlant de temps, le moment était venu pour les quatre invités de pénétrer au sein même du tout nouveau soft de la société, en empruntant, une à une, **Les Portes du Temps**. La première allait les conduire au cœur de la préhistoire : des mammouths, quelques hommes (pas de dinosaures : il ne devait absolument pas y avoir d'anachronisme) et, ce qui ne manquera pas de ravir les lecteurs, une séduisante créature dont la nudité dévoile ce qu'auraient gâché les crinolines du Second Empire ... (En voilà enfin qui ont compris l'utilité de la rubrique Sex Machines ! Merci Saint-Zlika).

Arrachés de force à cette époque exquise, les journalistes furent catapultés dans l'Ecosse du 12ème siècle. Au programme : légendes, fantômes et tout ce qui avait pu animer les récits de l'époque. Olivier leur expliqua qu'il avait dû consulter bon nombre de documents, alors qu'il se trouvait en Angleterre pour un stage. Lors du passage de la troisième porte, ils furent téléportés sur un autre continent et se retrouvèrent au 16ème siècle, chez les Incas. Cette fois encore, ils comprirent que le soft avait fait l'objet de très nombreuses recherches mais, au grand désespoir du scénariste, il ne restait presque plus de documents sur cette civilisation disparue. Dernière étape avant de revenir dans les confortables locaux de Legend Software : le Japon du 17ème siècle. Hélas, pendant leur trop court séjour au pays du soleil levant, les quatre complices ne rencontrèrent pas de geishas... Snif... Tout retournés par les étranges visions dont ils avaient été les témoins, ainsi que par la formidable exploitation de l'Amiga (pour la plus grande joie du Docteur), ils demandèrent des explications sur la façon de travailler de l'équipe. Ils apprirent ainsi que le complexe universitaire de Rennes Beaulieu qui était relié à Atalante par la RS-232, oh ! pardon, par l'avenue du Clos Courtel, fourmillait de chercheurs qui leur filaient un sacré coup de main. Pas étonnant que ça donne un soft super. Oubliant leur faiblesse du début et remerciant Saint-Zlika de les avoir fait découvrir ce qu'abritait l'immeuble Germanium, vos humbles serviteurs regagnèrent la capitale à bord de leur petite capsule pour venir vous raconter, ô vénérés lecteurs, leur fantastique aventure au pays des légendes.

L.L.G.

Des nouveautés à la pelle chez **Electronic Arts** : par exemple **Populous**, qui s'annonce comme quelque chose de vraiment original, puisqu'il verra le joueur se muer en... Dieu (Allah, Bouddah, Grand Architecte, Hasard, Jehovah, Manitou, Quetzalcoatl : rayer la mention inutile). Programmé par le studio anglais Bullfrog (à qui l'on doit déjà *Fusion*), Populous est - je cite l'éditeur - "un concept totalement original qui ne peut être classifié". Après enquête, nous avons tout de même pu en apprendre un peu plus. Deux entités s'opposent : l'une, positive, est incarnée par le joueur, tandis que l'autre, néfaste, est gérée par la machine, ou plus fort par un autre joueur, pourvu qu'il dispose d'un modem ou d'un câble de liaison. Le terrain de jeu est un monde vierge qu'il faut faire évoluer dans le bon sens (et en 3D s'il vous plait !). Après l'avoir peuplé, il faut y dispenser le savoir et la technologie. Bien entendu, l'opposant a pour but de mettre un grain de soufre dans l'engrenage. Maitre du monde en 89 ? Mais si c'est possible !

TANK SIMULATOR

En attendans la troisième (guerre mondiale), les possesseurs de PC et compatibles vont pouvoir s'entraîner au maniement de l'Abrams M1A1, le char d'assaut le plus performant à ce jour. Bien entendu, l'action se déroule dans le futur et, vous allez rire, quelque part dans la vallée du Rhin (ça laisse présager des lendemains qui chantent en défilant au pas.:.). Ces considérations géographiques mises à part, **Abrams Battle Tank**, qui devrait se composer de 8 missions tactiques, a l'air très sympa. Un large choix d'armes et de nombreuses options laissent supposer qu'il s'agira plus d'un "Tank Simulator" que d'un jeu d'arcade tout bête. N'empêche, je préférerais que la prochaine ait lieu dans le golf persique...

S.F.

Inspiré par le roman d'anticipation de Wiliam Gibson, **Neuromancer**, (existant déjà sur C64), arrive sur Amiga. Programmé par l'excellente équipe d'**Interplay Production** (*Bard's Tale*), ce jeu de rôle entraîne le joueur dans le Japon du 21ème siècle. Il va se retrouver ainsi dans un univers cyberpunk correspondant assez bien aux ambiances de ce qu'il est convenu d'appeler "la nouvelle science-fiction" (Philip K. Dick, Norman Spinrad, etc.) : en clair, un mélange d'Alien et de Blade Runner. Le but de l'aventure est de retrouver des bases de données disséminées un peu partout dans le Cyber Espace. Bon plan, le morceau digitalisé accompagnant le jeu - Some Things Never Change - est du groupe **DEVO** (dont le dernier album "Total DEVO", édité par Enigma Records/Virgin, est un bijou). Bref, bon jeu et bonne musique en perspective.

▼ *Neuromancer*

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 290 F
Disquette DD1 1990 F
Disquette FD1 1590 F
EXTENSIONS
64 Ko RAM DK'Tronics 490 F
256 Ko RAM 990 F
256 Ko Silicon disk 990 F
GRAPHIQUE
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique DART 464 350 F
Crayon optique DART 6128 690 F
Souris AMX 690 F
VIDÉO
Digitaliseur VIDI 990 F
Tuner télé 1390 F
Tuner télé avec télécom 1690 F
Scanner DART 790 F
AUDIO
Synthétiseur vocal 540 F
Synthétiseur musical 980 F
Clavier musical 1350 F
Digital drum 370 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DTL 2000 1590 F
Modem DTL 2000 + 1990 F
Émulateur minitel KENTEL 390 F
INTERFACES
RS 232 590 F
Adaptateur MP1 590 F
Adaptateur MP2 490 F
Multiface 2 570 F
CÂBLES
Péritel 150 F
Centronics 150 F
Magnéto 70 F
Doubleur joystick 100 F
Rallonge 464 130 F
Rallonge 6128 160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 1690 F **CITIZEN 120 D 1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Autoformation Assembleur 195/295 F
Calcumat /390 F
Dams /395 F
Datamat /390 F
La Solution /790 F
Superpaint /250 F
Textomat /390 F
ÉDUCATIFS
Énigme à Madrid /213 F
Énigme à Munich /213 F
Équations 150/200 F
Espace et solitude 170/200 F
Exam 170/200 F
Français CM 170/200 F
Français sons CP/CM 170/200 F
Géométrie 170/200 F
Le monde /197 F
Maths 2e cycle 200/250 F
Maths 2e cycle II 170/200 F
Maths 3 170/200 F
Maths 4 170/200 F
Maths 5 170/200 F
Maths 4/5 170/200 F
Maths 6 170/200 F
Maths CE 170/200 F
Maths CM 200/250 F
Ortho CM 170/200 F
Sciences naturelles /199 F
JEUX
Street Fighter 99/149 F
Sky Hunter 95/155 F
Conspiration 109/169 F
Karate Ace 105/155 F
Arctifox 109/169 F
Bard's Tale 109/169 F
Ikari Warriors 95/155 F
Bad Cat 105/145 F
Mickey Mouse 95/155 F
Skate Crazy 99/149 F
Cobra 119/169 F
Match 3 119/169 F
Unitrax 96/149 F
Terramex 95/155 F
Bedlam 96/149 F
Nebulus 92/139 F
Arcade Action 115/185 F
Arkanoïd II 99/149 F
Gabrielle /179 F
E.X.I.T. /179 F
Novhateur 155/195 F
Mega Apocalypse 92/139 F
Gee Bee Air Rally 109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme 199 F
Bien débuter CPC 6128 99 F
Grand livre du Basic 149 F
Livre du CP/M Plus 149 F
Livre du langage machine 129 F
Livre du lecteur de disquette 149 F
Programmes et applications éducatifs 179 F
Trucs et astuces 149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les prix a le choix

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

a les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 1530 250 F
Disquette SF 1541 1650 F
Disquette DE 1571 2490 F
Disquette SF 1570 PROMO 1200 F
MONITEURS
Monochrome vidéo + son 1000 F
Couleur 40 col. 1802 1790 F
Couleur 80 col. 1084 2990 F
EXTENSIONS
256 Ko pour C64 1764 990 F
256 Ko pour C 128 1700 490 F
512 Ko pour C 128 1750 1190 F
VIDÉO
Digitaliseur print TECHNIC 1290 F
Convertisseur PAL RVB 350 F
Tuner télé 1350 F
Tuner tèle avec télécom. 1690 F
GRAPHIQUE
Souris 64 MAGIC MOUSE 320 F
Souris 128 1351 590 F
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique 410 F
AUDIO
Interface Midi 365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC 480 F
Sampler 850 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DIGITELEC DTL 1590 F
Modem DIGITELEC DTL + 1990 F
Émulateur minitel 390 F
INTERFACES
Centronics 890 F
IEEE 1590 F
RS 232 650 F
Power Cartridge 450 F
Action replay IV 625 F
Superpic 425 F

IMPRIMANTES

PROMO
MPS 801 PROMO 600 F **MPS 1250 2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Basic 64 /350 F
Basic 128 /450 F
Calc Result /200 F
Datamat /350 F
Easy Script /100 F
Extra Tool /200 F
Géocalc /350 F
Géodex /350 F
Géofile /350 F
Géopublish /495 F
Géos /420 F
Géos Fontpack 1 /250 F
Géospell /250 F
Géoswrite Workshop /350 F
Heartland 89/149 F
Oxford Pascal 150/250 F
Pascal 64 /350 F
Profimat /350 F
SuperPaint /350 F
Superbase 64/128 /495 F
Swift 128 /450 F
Textomat /350 F
Tool /350 F
Virgule Sénior 64/128 /750 F
ÉDUCATIFS
Algèbre I ou II /190 F
Anglais I à IV /190 F
Grammaire I à VIII /190 F
Maître mots /190 F
Mimi la fourmi /295 F
Orthographe I à IV /190 F
JEUX
American Civil War /259 F
Karaté Ace 105/155 F
Dark Castle /195 F
Bard's Tale III /309 F
Patton Vs Rammel /259 F
6 Pale III 115/185 F
Shate Creasy 105/159 F
Dream Warrior 95/155 F
Ikari Warriors 95/155 F
IO 93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541 149 F
Jeux d'aventures C 64 129 F
Langage machine tome 2 149 F
Livre du 1570/1571 179 F
Livre du Basic 7.0 149 F
Livre du CP/M C 128 149 F
Livre du lecteur 1530 99 F
Livre du lecteur 1541 179 F
Peeks et pokes C 128 129 F
Trucs et Astuces C 128 249 F

amie LE PRO.

a les promos

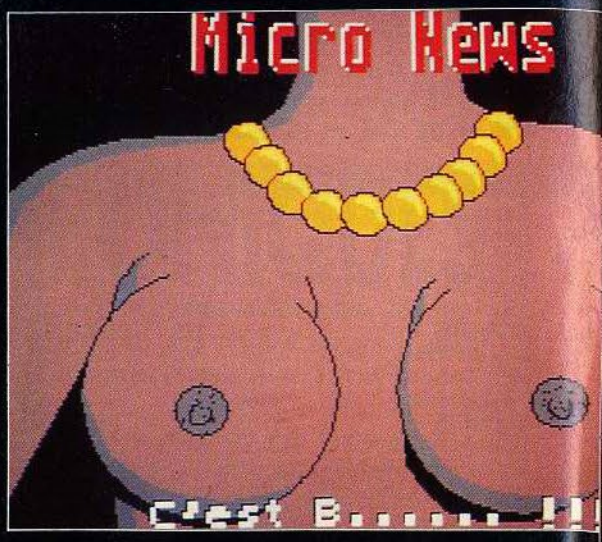
AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380~~ **4890 F**

a les promos

COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 17

SEX MACHINES



Ça y est, ça explose ! Quoi donc ? Mais cette rubrique ! Je reçois plein de lettres, des photos, des disquettes, des propositions, des cochonneries en tous genres qui feraient rougir une vieille pro de Gallepi ! Et les pères de nos lecteurs les plus jeunes commencent à lorgner vers le canard adoré du fiston qui a intérêt à le planquer vite fait s'il veut éviter la taxe paternelle. C'est le monde à l'envers : Papa va lire en cachette le journal de Junior, celui-là même qu'il vitupérait il y a quelques mois. L'abonnement, soudain, est nettement plus envisageable : "Avec la micro, mon fils accède déjà à la vie professionnelle" se traduit désormais dans l'inconscient paternel par : "Nom de Dieu, ce canard est bandant !"

ON SE CALME, ON SE CALME...

Allons, allons, lecteurs chéris, nous ne pouvons quand même pas passer dans Micro News TOUTES les disquettes que vous nous envoyez, surtout quand elles sont aussi outrancièrement hard, comme celles envoyées de Belgique par deux lecteurs aux noms de momies stevensoniennes : on y voit la sublime **Cicciollina** dans les positions les plus inavouables, pratiquant des excès qui, dans l'Antiquité, se payaient parfois par la destruction de deux villes entières...

Jérôme, de Yzeure, est beaucoup plus chaste et nous a envoyé (pour la rubrique "La Galerie") un dessin gentil tout plein (fait sur ST) qui dit tout haut ce que Papa pense tout bas.

Très gentille aussi cette photo de **L'Antre de Strigis**, un jeu sur ST en cours de réalisation et dont les auteurs cherchent actuellement un éditeur ; messieurs les éditeurs, ring us, nous vous donnerons les coordonnées de ces jeunes créateurs...

Et oui je sais, tout cela est très soft, trop soft même, mais une fois de plus, nous ne pouvons nous permettre de donner dans la pornographie outrancière. Il faut remarquer que ce qui est le plus difficile, c'est d'ailleurs de faire des softs réellement érotiques et excitants, comme *Teenage Queen* le mois dernier (qui a manifestement "remué" plus d'un lecteur). Malheureusement, ce genre de petit chef-d'œuvre ne court pas les drives tous les mois...

Et puis il y a la concurrence de mes confrères, qui empiètent sans vergogne sur mon domaine. Si vous ne me croyez pas, regardez plutôt les quatre coquines "plus salope tu meurs" de "Insert Coin".

LE SALON DE L'AMOUR

Le mois de février est souvent le mois le plus froid de l'année, mais curieusement, ça peut aussi être l'un des plus chauds... C'est en effet du 9 au 14 février que se tiendra à Paris le **2ème Salon de l'Amour** ! De quoi s'agit-il ?

Selon les termes mêmes de sa créatrice, Fabienne Baudot, "d'un immense prétexte-évènement, mi-fête, mi-kermesse, où l'amour peut être vécu dans sa globalité : sentiment, séduction, érotisme, conseils médicaux et psychologiques, animations, possibilités de rencontres inopinées."

Vous trouverez ainsi à votre disposition : astrologues, voyants, clubs de rencontre, hypnotiseur, écrivain public (pour rédiger vos déclarations enflammées), poudres aphrodisiaques, dessous affriolants, tatouages, messageries roses, le restaurant "Les Dents de l'Amour" et même un slip d'homme qui joue de la musique dès qu'une main le frôle !

Fabienne Baudot voudrait aussi que son Salon serve de catalyseur pour que, dans toute la France, le 14 février (jour de la Saint Valentin) devienne un jour férié où inconnues et inconnus puissent faire connaissance sans préjugé, dans une grande liberté d'approche. Une pétition nationale est ouverte et des registres ouverts au Salon.

2ème Salon de l'Amour, Espace Champerret, Porte Champerret, Paris 17ème. Ouvert du 9 au 14 février de 11 h. à 20 h, le vendredi et samedi jusqu'à 23 h. Entrée : 35 F. Gratuit pour ceux qui sont nés (ou mariés) un 14 février, ainsi que pour ceux qui se nomment Valentin !

▼ *L'Antre de Strigis*

LOVE TRIVIA

Love Trivia est, comme son nom l'indique, une sorte de Trivial Pursuit de l'Amour, animé par la plus célèbre des pin-up : Bett Boop, la vamp des années 30, qui pimente le jeu en distribuant ses célèbres baisers "boop-oop-a-doop". Vous découvrirez

▲ *Le Salon de l'Amour*

plus de 5000 questions sur les dessous de l'Histoire, les fantasmes cachés des Français, les trucs des grands séducteurs, l'amour chez nos amis les bêtes, les films érotiques, les potins des stars, la mode...

C'est l'occasion ou jamais de parfaire votre culture. D'ailleurs, prenez vos cahiers : interrogation écrite avec 17 questions tirées de Love Trivia ! Bande de cancres, vous croyez peut-être que vous allez continuer à vous rincer l'œil à l'œil en lisant paresseusement les délires de votre satyre de service ? Voyons un peu si vous méritez de lire cette rubrique...

▲ *Love Trivia*

Saviez-vous... quel député a avoué : "La première fois, je ne savais pas qu'il fallait bouger." (1) ; dans quel film Arletty a-t-elle donné à Jean-Louis Barrault son seul baiser cinématographique (2) ; pourquoi le Cardinal de Richelieu offrit-il 50 000 couronnes à Ninon de Lenclos (3) ; de quelle couleur sont les préservatifs de l'armée suédoise (4) ; en 1961, quel roi avoua avoir couché avec plus de 1000 femmes (5) ; quel truc utilisait Jean Harlow pour durcir le bout de ses seins (6) ; quel comique américain a déclaré : "Faire l'amour à sa femme, c'est comme tirer un canard endormi" (7) ; quel ministre a dit : "Je suis pour l'égalité des sexes et je prendrai moi-même les mesures" (8) ; qu'est-ce qu'une "chemise de Vénus" au Brésil (9) ; quel acteur-réalisateur a expliqué ses talents d'amoureux en déclarant : "Je me suis beaucoup entraîné en solitaire" (10) ; pour quelle raison, au Moyen-Age, un jeune marié urinait-il au travers de son alliance (11) ; qu'est-ce que Casanova prenait à chaque petit-déjeuner pour ses vertus aphrodisiaques (12) ; à quel moment les hommes ont-ils une demi-douzaine d'érections (13) ; combien de fois Louis XIII posséda-t-il sa femme pendant leur nuit de noces (14) ; dans quel pays une ligue de vertu a-t-elle proposé des cache-sexe pour animaux domestiques (15) ; combien de femmes fantasment de faire l'amour dans une baignoire remplie de champagne (16) ; cheval, girafe ou éléphant : lequel a le sexe le plus long (17) ?

Réponses.

1 : R.A. Vivien ; 2 : Les Enfants du Paradis ; 3 : pour passer la nuit avec elle ; 4 : kaki ; 5 : le "king" Elvis Presley ; 6 : des cubes de glace ; 7 : Groucho Marx ; 8 : Yvette Roudy ; 9 : un préservatif ; 10 : Woody Allen ; 11 : pour ne pas être impuissant ; 12 : 50 huîtres ; 13 : la nuit ; 14 : aucune, ils firent chambre à part ; 15 : aux Etats-Unis ; 16 : 8% ; 17 : l'éléphant.

Bon, je ramasse les copies... et je désavoue publiquement tous ceux qui n'ont pas au moins trois bonnes réponses ! Ou au moins qu'ils se rattrapent en jouant à Love Trivia ! Mais dépêchez-vous, car ce jeu est déjà en rupture de stock !

A quand Love Trivia sur ordinateur ?

ATARI PORNO

Lors d'une soirée professionnelle, les dirigeants d'Atari feuilletaient devant nous Micro News et remarquaient, en plaisantant, que c'était "plein de sexe". Quelle ne fut pas notre surprise de recevoir par la suite un dépliant réalisé par Atari (destiné à être distribué dans les points de ventes), où l'on voit le dessin d'un homme s'arc-boutant sur un moniteur dont l'écran montre une jeune personne qui n'a pas l'air d'apprécier. Il faut dire que les intentions du bougre n'ont pas l'air très honnêtes puisque l'on voit son sexe qui pointe, rouge et turgescent.

Alors, messieurs d'Atari, c'est pire que Micro News, ça ! Et en plus, le titre de la rubrique qui s'étale énorme sur huit colonnes est : "Atari ST, dépassez-vous dans tous les domaines !" C'est du propre !

CADEAUX !

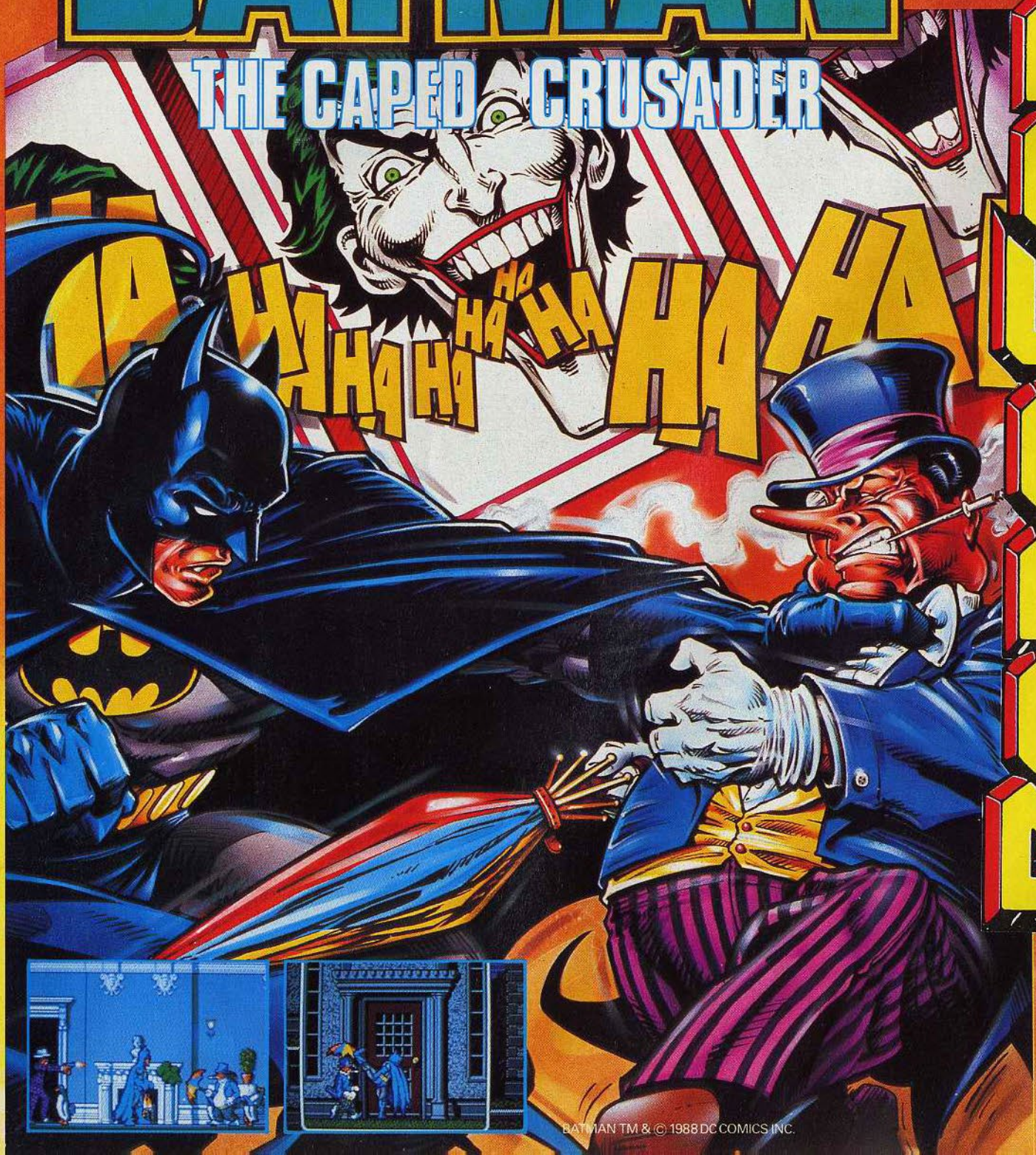
Le mois prochain, nous vous donnerons la liste des heureux élus par le sort (parmi tous ceux qui ont répondu à la pétition) qui ont gagné un logiciel offert par un éditeur français.

Eric Satyre

LA FORCE

BATMAN™

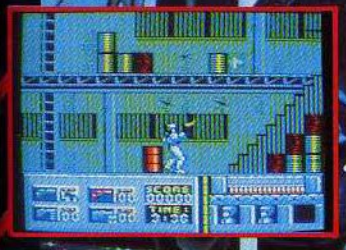
THE CAPED CRUSADER



BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC.

D'OCEAN

OPERATION WOLF



TAITO
COIN-OP

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE. 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145

THE No.1

Thunder Blade

JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI

Cramponnez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistique que les spécialistes en armements aient pu concevoir – dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'a la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maitre de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon.
THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

SEGA®

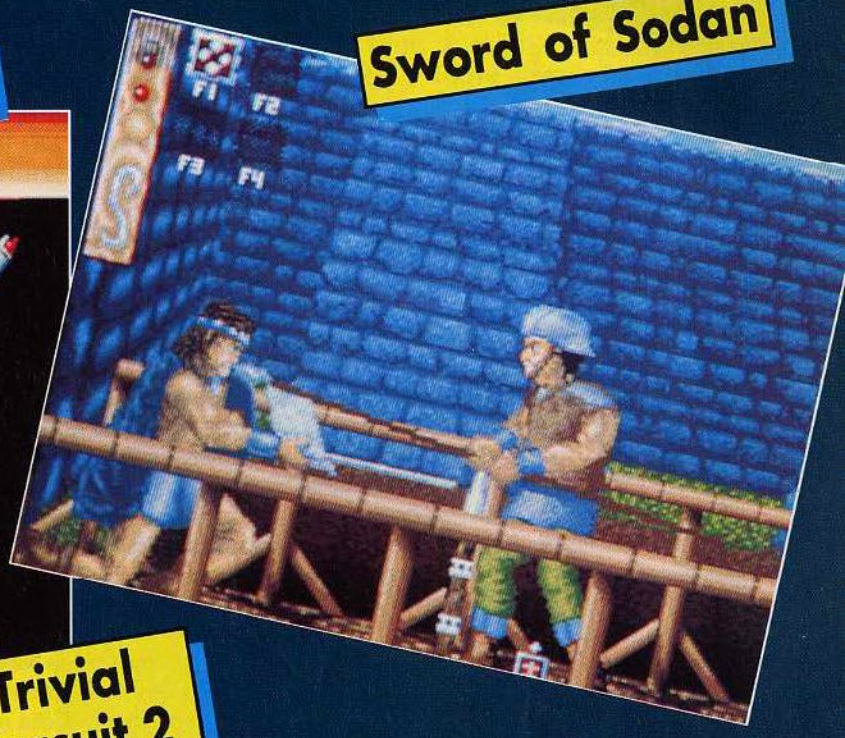
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.

U.S. GOLD

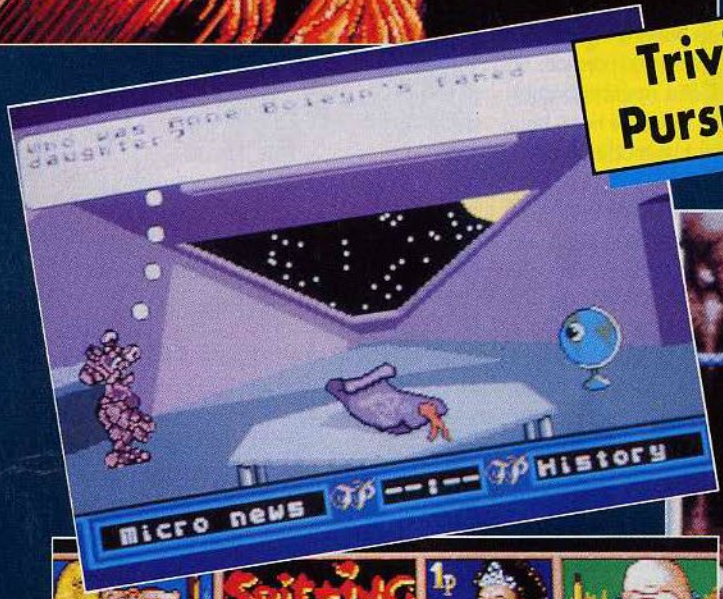
LES TOPS DU MOIS

Falcon

Sword of Sodan



Trivial Pursuit 2

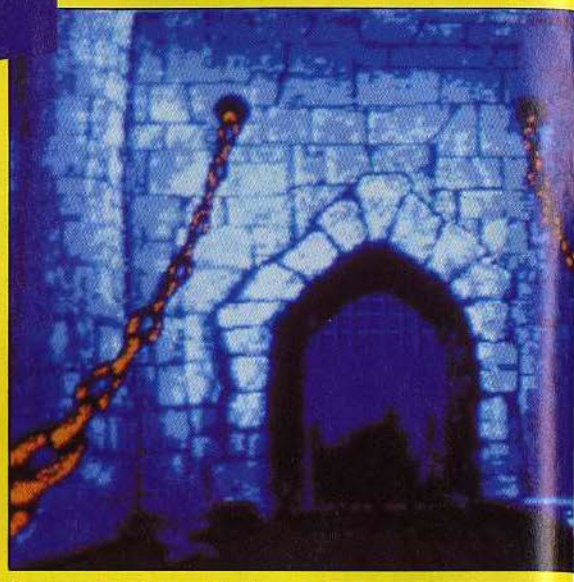


Baal

Spitting Image

DRAGON'S LAIR

Le premier jeu



DIX FRANCS PAR SECONDE DE JEU !

Enfin ! Dragon's Lair est en vente aux Etats-Unis et même - surprise - voilà qu'un de nos correspondants nous envoie le jeu par la poste avec -re-surprise - la facture correspondante. Mauvais plan pour le service comptabilité qui a failli en avaler son extrait de naissance : 600 F facturés pour un seul jeu ! On n'avait jamais vu ça...

Remarquez, dès le chargement, on n'a jamais vu ça non plus : six disquettes, pas une de moins, et une qualité graphique identique à celle d'un dessin animé. Dans l'histoire des jeux sur micro, un énorme pas historique vient d'être franchi : rien ne sera plus jamais comme avant et Dragon's Lair fait désormais office de référence incontournable. Ce jeu dépasse en effet tout ce qui s'est jamais vu sur un ordinateur familial puisque c'est, à quelques détails près, la reproduction exacte du jeu de café, qui lui-même avait fait sensation lors de son arrivée dans les salles d'arcade. De là à penser que l'on verrait un jour ce jeu - avec la même qualité "cartoon" - sur un ordinateur familial, il y avait un pas que personne n'aurait osé franchir... de peur de se faire traiter de fou ou d'inconscient !

Alors, est-on en face du jeu ultime et parfait ? Hélas non, car Dragon's Lair a des défauts qui sont aussi énormes que ses qualités.

D'abord, il faut souvent changer de disquette car elles ne contiennent chacune que quelques scènes, la qualité de l'animation saturant vite les capacités des pistes de celluloïd. Ensuite, les interventions du joueur sont extrêmement réduites, on serait tenté de parler d'ingérence... Elles se réduisent à quelques tirs ou pressions qui doivent impérativement être opérés au quart de seconde près, d'où la forme de notre banc d'essai qui est également un mode d'emploi façon "Top Secret". Tous ceux d'entre vous qui achèteront Dragon's Lair et qui essaieront d'y jouer sans avoir recours à cet article craqueront immanquablement au bout de quelques minutes et se précipiteront sur Micro News avec la ferveur d'un musulman qui voit pour la première fois la grande mosquée de La Mecque.

Un collaborateur du journal, qui n'est pourtant pas un débutant, a ainsi passé une nuit entière en vain, avec deux amis, à essayer de franchir le pont-levis à l'entrée du château. Les divers pièges et passages du jeu semblent en effet impossibles à surmonter pour celui qui n'a pas découvert le "truc" propre à chaque tableau.

J'ai maintenant une très mauvaise nouvelle à vous annoncer, mais asseyez-vous d'abord, le choc risque d'être brutal : lorsque vous avez

perdu vos trois vies (et ça va très vite), aussi loin que vous soyez arrivé dans le jeu, vous devrez reprendre au tout début, et insérer de nouveau la première disquette, celle sur laquelle vous avez déjà passé le week-end ! Attention danger, abus dangereux, risques d'avalanche, crises de nerfs garanties, jeu à déconseiller aux grands nerveux, aux suicidaires et aux maniaco-dépressifs. Et en plus, Dragon's Lair n'est même pas remboursé par la Sécu, c'est une honte !

J'ai une autre mauvaise nouvelle, aussi ce n'est pas encore le moment de vous remettre

"cartoon" !

debout (en admettant que vous en ayez encore envie), restez assis et promettez-moi d'abord de ne pas en résilier de dépit votre abonnement à Micro News. Voilà : en tout et pour tout, vos actions dans Dragon's Lair ne durent, pour chaque scène, que quelques secondes. En comptant très largement, vous ne jouerez effectivement pendant tout le jeu que soixante secondes environ... soit dix francs par seconde de jeu effectif ! Quand on pense que dans ce numéro, un magasin parisien propose en exclusivité à nos lecteurs un ordinateur Atari pour 189 francs, ça laisse rêveur... Sans compter que... mais je parle dans le vide ! Ils ont tourner de l'œil, j'en vois plein qui sont évanouis : au Samu, au Samu ! Allons, reprenez-vous les mecs, la vie du "Repaire du Dragon" n'est pas si noire que ça... Malgré ses défauts, ce jeu est en effet exceptionnel : d'abord, plus beau tu meurs ! Et puis c'est hyper-prenant (complètement "addictive", diraient les Anglais), en partie à cause des difficultés. Voilà peut-être le début d'une nouvelle série de jeux où la frénésie du joystickeur fou est remplacée par des actions aussi précises que parcimonieuses. Après tout, il s'agit bien ici d'habileté et de dextérité, sans parler du plaisir non-négligeable qui découle de la contemplation du faciès de vos copains lorsqu'ils essaieront en vain de vaincre des tableaux qu'ils vous auront vu passer les doigts dans le b...lair !

Pour conclure, un seul mot suffit : HIS-TO-RI-QUE !

(Mais préparez quand même votre portefeuille et surtout, abonnez-vous AVANT la disponibilité en France, dont la date n'est d'ailleurs pas fixée).

Disquettes ReadySoft pour Amiga. Si vous entendez parler d'une adaptation sur CPC, préparez le goudron et les plumes.

J.-M.B.

LES SECRETS DE DRAGON'S LAIR

Dragon's Lair est un jeu d'arcade/aventure qui vous met en scène dans plus d'une trentaine de tableaux différents. Mais attention ! Acharnés du joystick, shootés du high-score et défoncés de l'auto-fire, passez votre chemin : le jeu demande avant tout un bon timing dans vos mouvements. Il est rare qu'un tableau nécessite plus de deux ou trois actions, le tout étant bien sûr de trouver lesquelles et, surtout, à quelle seconde voire à quelle centième de seconde les faire... Toute l'équipe de Micro News s'est mis sur le pied de guerre pendant une semaine pour vous aider à faire avancer Dirk, le héros, et lui faire retrouver sa princesse chérie...

Baignade interdite

J'étais tranquille, j'étais peinard, j'me baladais sur un pont, quand je suis tombé dans le trou. C'est alors que j'ai vu trois immondes tentacules se diriger vers moi ! C'est là que tout a commencé !

- Pour dégainer l'épée, appuyer sur le bouton de feu une seule fois, juste au moment où les têtes du monstres reculent avant d'attaquer. Au bout de quelques échecs, ça vient tout seul.

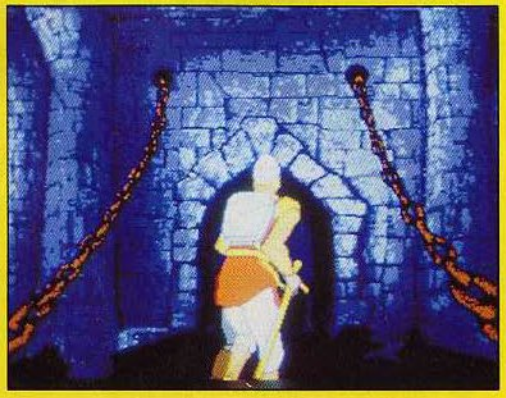
- Pour remonter sur le pont, il faut pousser le joystick vers l'avant lorsque Dirk rengaine son épée ! Attention, le timing est très important !

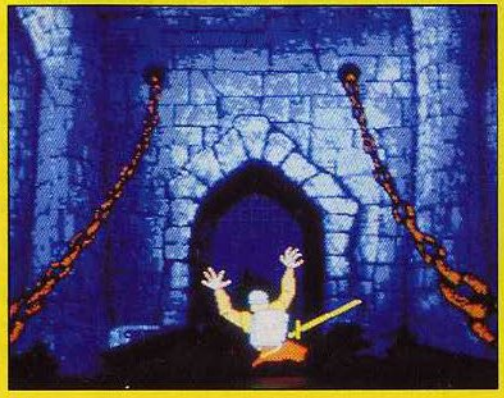
Débit de poison

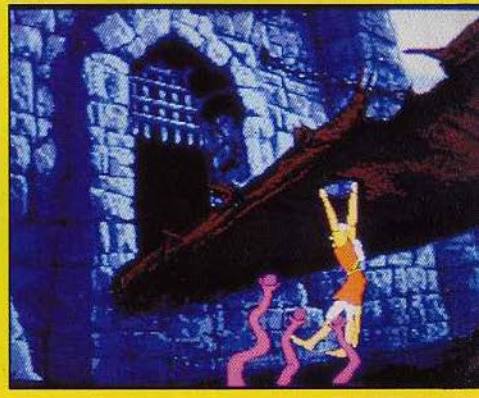
- Devant vous, une fiole bleue surmontée d'un panneau "Drink me", ce qui signifie "Buvez moi...". C'est louche, non ? A votre droite, une porte en bois massif. Retenez un instant vos instincts éthyliques (je sais que ça va être dur pour certains) et dirigez-vous vers la droite. Vous vous retrouvez alors sur un pont identique au premier. Le trou est au même endroit. Et cet idiot de Dirk n'aurait même pas l'idée de sauter par-dessus ! Heureusement que maintenant, vous avez la technique...

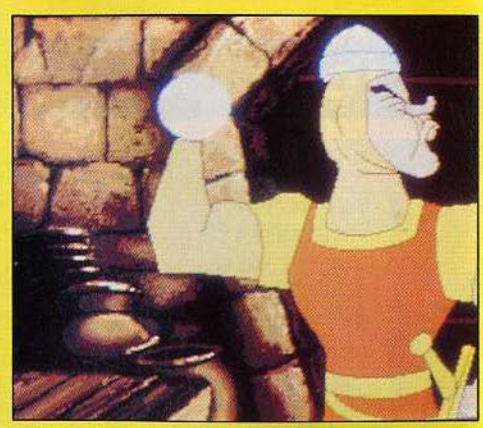
Plus que cinq...

- Fin de la première disquette ! Et oui, déjà. Au total, vous avez dû jouer à peu près cinq ou





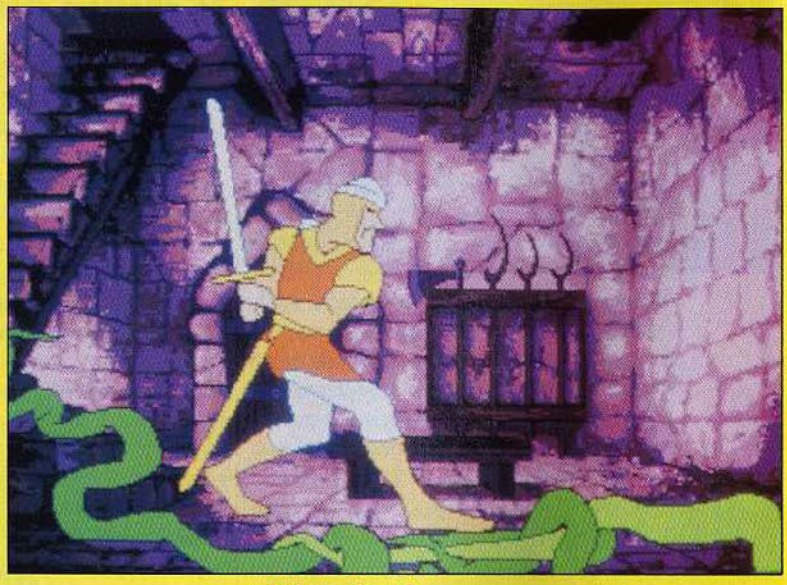




six secondes ! Lorsque vous chargez la deuxième disquette, vous vous retrouvez soit dans les escaliers, soit directement à la salle suivante !

Le raccourci de la mort

- Un escalier qui semble sans fin descend vers les tréfonds angoissants du château. Au mur, une volée de chauve-souris semble dormir. Dirk commence à descendre. Avant qu'il n'atteigne un groupe de marches plus claires, une dalle se met à clignoter. A ce moment-là, et pas un centième de seconde plus tard, dirigez le joystick du côté du précipice. Miracle ! Tel un superbe lévrier, Dirk franchit allègrement le précipice qui s'était ouvert sous ses pas et fait un sublime rétablissement de l'autre côté ! Quelle grâce ! Pour les escaliers suivant, adoptez la même technique : dès qu'une dalle clignote, poussez votre joystick vers le précipice (qui change de côté une fois sur deux).

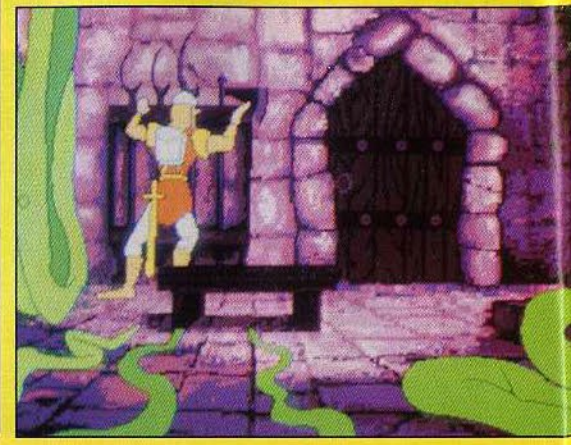


Serre-moi fort dans tes bras...

- Vous arrivez maintenant dans une salle diabolique avec un escalier sur le côté, mais Dirk ne veut pas s'y diriger pour le moment ! Soudain, un hideux serpent vert et rouge descend du plafond. Si vous ne réagissez pas immédiatement, il va céder à ses instincts débordants de tendresse et vous enlacer si bien que vous allez y rester. Et oui, c'est très affectueux, ces petites bêtes ! Sachez être ferme : dès qu'il pointe le bout de son... enfin, dès qu'il arrive, appuyez une fois sur le bouton feu pour lui couper sa... tête. A ce moment-là, un ratelier d'armes clignote vers le fond de la salle. Poussez immédiatement le joystick vers l'avant.

Fais-moi mal

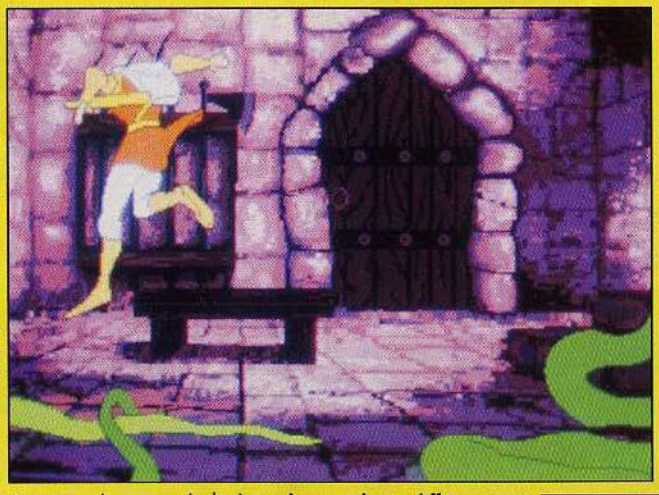
- Dirk saute par-dessus le banc et soulève le ratelier sans que vous ayez besoin d'intervenir. A cet instant, une porte située sur le côté se met à clignoter... Comme d'habitude, dirigez immédiatement le joystick vers elle (je ne précise pas si c'est à gauche ou à droite, la scène étant parfois inversée !). Catastrophe, cette porte qui vous tendait les bras vient de se refermer ! Par contre, l'escalier qui est dans votre dos se met à clignoter à son tour. Que faire ? Attention, le serpent n'est pas mort. Si



ouvre ses machoires. Ensuite, vous voyez une ouverture vers le fond de la pièce. Allez-y sans hésiter, le temps joue contre vous !

Pagayons en chœur

- Vous êtes maintenant devant un lac souterrain superbe, recommandé par tous les guides touristiques de la région. Malheureusement, vous n'aurez guère le temps de profiter du paysage : il va bien falloir se remuer ! En fait, la manœuvre est très simple : Dirk s'avance dans l'eau, mais il rencontre régulièrement des tourbillons qu'il faut éviter en dirigeant le joystick dans le sens inverse. Ce coup-ci, le timing n'est pas capital et vous devez appuyer plusieurs fois dans la bonne direction.



vous hésitez une seconde de trop, ce sera l'étreinte fatale. Belle mort, direz-vous, mais quand même ! Dirigez-vous immédiatement vers l'arrière en tirant le joystick vers le bas. Dirk commence à monter vers l'escalier. Horreur ! Un autre serpent se cachait en haut de l'escalier. Un banc clignote maintenant sur le côté. Essayez de sauter dessus au bon moment (ça demande un peu d'entraînement). Surprise, la porte du fond s'ouvre à nouveau. Poussez le joystick vers l'avant et vous êtes enfin sorti de cette salle diabolique. Ouf ! Attention, dans toute cette salle il faut avoir des réflexes d'enfer et bougez le joystick au centième de seconde près !

One more time

- Mauvaise surprise, avant d'accéder aux niveaux supérieurs, il faudra refaire une fois la descente dans les escaliers de la mort et une autre fois cette salle aux mille dangers. Mais maintenant, vous connaissez le chemin. Et hop, on arrive à la disquette numéro 3. Comme la précédente, celle-ci vous emmène dans deux endroits différents suivant les cas. D'abord, une salle très mal fréquentée...

Viens boire un petit coup à la maison

- Devant vous, un chaudron. Sur la droite, une table avec une bouteille ! Je ne vous fais pas un dessin, vous savez où il faut aller ! Dirk va boire un petit coup quand soudain... Catastrophe, une sorte de dragon se forme devant vous. Dirk doit donner un coup d'épée en appuyant sur le bouton feu quand le monstre

Dans la gueule

Aïe ! On continue dans les lacs souterrains, mais cette fois-ci, ça va vraiment à toute vitesse ! Vous avez à peine le temps de réagir que Dirk s'écrase sur la paroi ! Que faire ? Pagayer dans la direction de l'ouverture et, à ce moment-là, aller vers l'avant... Mouais. Pas évident ! Je ne garantis pas le résultat à 100%.

Pour la suite, débrouillez-vous comme des grands... Comment ça, vous n'êtes pas d'accord ? Bon, alors je ne vous en dévoile pas plus ce mois-ci pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, mais vous en saurez davantage dans Top Secret le mois prochain !

O. Zythoun

FALCON

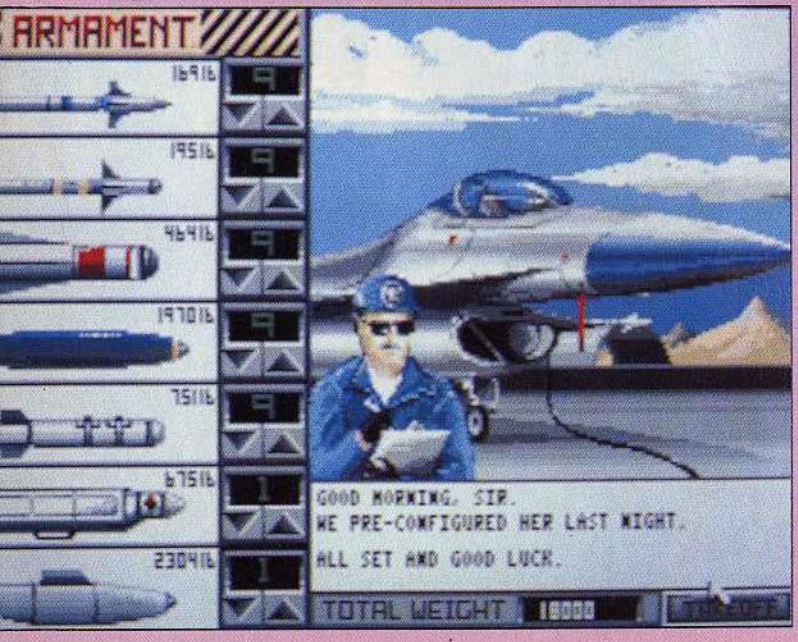
The right stuff !

Quoi qu'en pensent certains esprits ramollis par l'abus du joystick, le simulateur de vol est l'un des aspects les plus fascinants du jeu sur micro. Pourtant, seuls un ou deux programmes réellement intéressants ont, jusqu'à présents, été à la hauteur de cette fascination. Vous trouvez que c'est peu ? Le tableau de chasse s'agrandit avec Falcon.

Avant de mieux connaitre Falcon, comparons-le à ses illustres prédécesseurs. *Jet*, de Sublogic, est un peu trop saccadé et n'est pas assez pointu niveau simulation. Mais il offre l'opportunité de jouer en duo en connectant deux machines entres elles. Pas de problème, Falcon, lui aussi, peut communiquer avec une autre machine. *Chuck Yeager Advanced Flight Simulator* , de Electronic Arts, est lui, trop "léger" en ce qui concerne la simulation pure. Toutefois, il permet, grâce à un véritable cours auto-documenté, de réaliser de nombreuses accrobaties aériennes. Falcon aussi. Le pilotage de *F 15 Strike Eagle*, de Microprose, est bien trop simpliste mais bon point, l'armement et les systèmes de brouillage sont assez réalistes. Félicie aussi. Excusez-moi, Falcon aussi. Enfin, *Interceptor*, de Electronic Arts, est splendide mais il pèche par excès de simplicité et n'existe, de toute façon, que sur Amiga. Falcon lui, existe sur Amiga, Atari ST, Macintosh, PC/compatibles et le poste de pilotage est beaucoup plus fouillé. Alors ? Alors, je suis certain de vous avoir convaincu. Messieurs, briefing au messe dans deux minutes.

PRISE EN MAIN

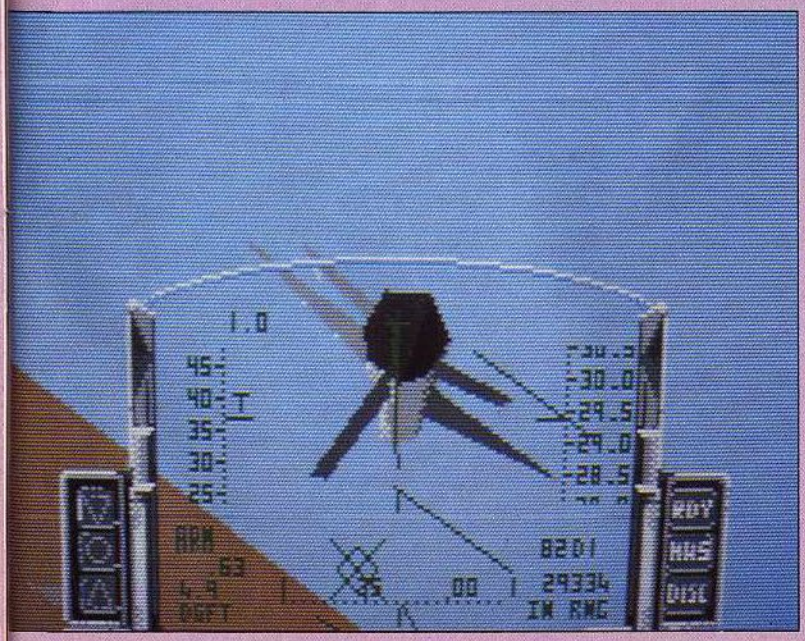
En fait de messe, nous voici pour le moment installé devant le "Duty Rooster", tableau d'avancement sur lequel sont consignés les noms et qualités des pilotes actifs, c'est-à-dire encore en vie (Falcon écrit les états de service sur disque). Je rentre un nouveau nom et me voici devant un nouvel écran d'où je peux choisir mon grade et le type de mission. Bon, inutile de présumer de ses forces ; choisissons le premier grade parmi les cinq proposés (de lieutenant à colonel) et dans le même souci de sécurité, contentons-nous de "Milk Run", la première des douze missions. Me voici au bord de la piste, devant le mécano qui chouchoute mon appareil comme une jeune mariée. Hors mode débutant, c'est ici que je choisirais les armes et le carburant, suivant la mission (vu le prix d'un appareil et ne serait-ce que pour de simples raisons stratégiques, on ne laisse jamais partir un pilote sans plan de combat précis). Au niveau débutant, aucun problème de ce type : le logiciel gère tout ça gentiment. Au passage, on appréciera les graphismes de cette page, d'autant plus qu'un F-16 passant dans le lointain rajoute à l'ambiance générale. Bon plan, juste avant le décollage, le mécano a toujours un petit mot marrant ou utile pour le pilote ("Prenez bien soin de notre oiseau",



"Ne volez-pas vers le bas !", etc.). Sympa, ce type.

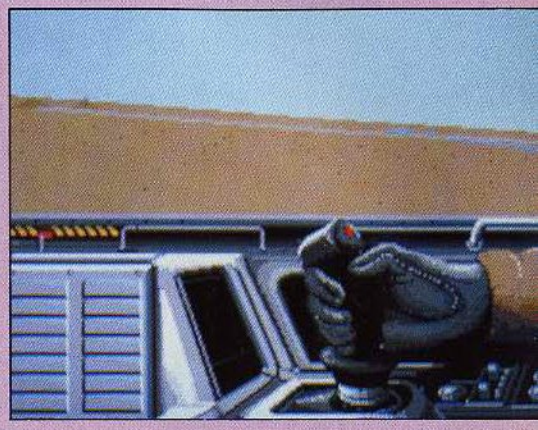
L'EMBARRAS DU CHOIX

Avant tout, configurons. Je décide de piloter au joystick (j'aurais pu le faire au clavier ou à la souris, bien que cette option soit trop imprécise). A l'affichage des simples cibles, je préfère la représentation complète du décor qui ralentit un peu la simulation mais pas trop, d'autant qu'au début, il n'est pas mauvais de prendre son temps. Un menu permet également de configurer le logiciel pour jouer contre une autre machine (de 1200 à 19 200 Bauds sur ST, Amiga, Macintosh). Cette fois-ci, plus moyen de reculer. Me voici dans le cockpit, (presque) prêt à décoler. En fait, je suis en train de surveiller du coin de l'œil un appareil qui fait de la voltige au dessus du terrain alors que je ferais mieux de compulser le mode d'emploi. Ce dernier est exemplaire : clarté, concision, description progressive et très pédagogique, tout est au point. Les exemples sont même illustrés de dessins (hardcopy d'écran). Un F-16 ne se pilote pas comme une voiture à pédales et pourtant, ce qui différencie Falcon des autres simulateurs, c'est qu'il permet de se familiariser tout en douceur avec les différentes commandes. En effet, le simulateur tient compte du grade du pilote. Ainsi, au début, le logiciel pardonne toutes les erreurs : on peut s'écraser sans vergogne ou traverser un immeuble, l'avion rebondit. Pareillement, chaque utilisation du siège éjectable laisse la vie sauve. Enfin, et surtout, le carburant et les missiles sont illimités et les systèmes de défense ennemis sans effet (fusées Sam, Migs, DCA, etc.). Ensuite, les choses se gâtent de plus en plus. Panne, décrochage (stall), voile noir et voile rouge (dû au reflux ou à l'afflux de sang dans le cerveau en cas de trop forte accélération). Ainsi, à chaque mission réussie, le joueur gagne des galons et de fait, le simulateur devient de plus en plus pointu à piloter, tranquillement, sans à-coups (pour devenir colonel, prévoir tout de même quelques bonnes dizaines d'heures de vol !).

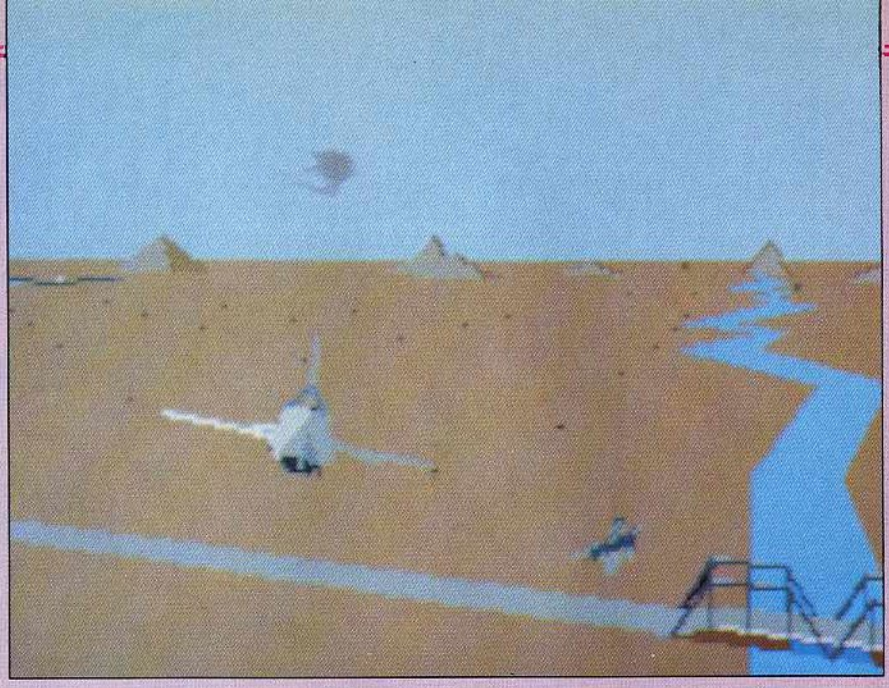


TAKE OFF OR CRASH IT ?

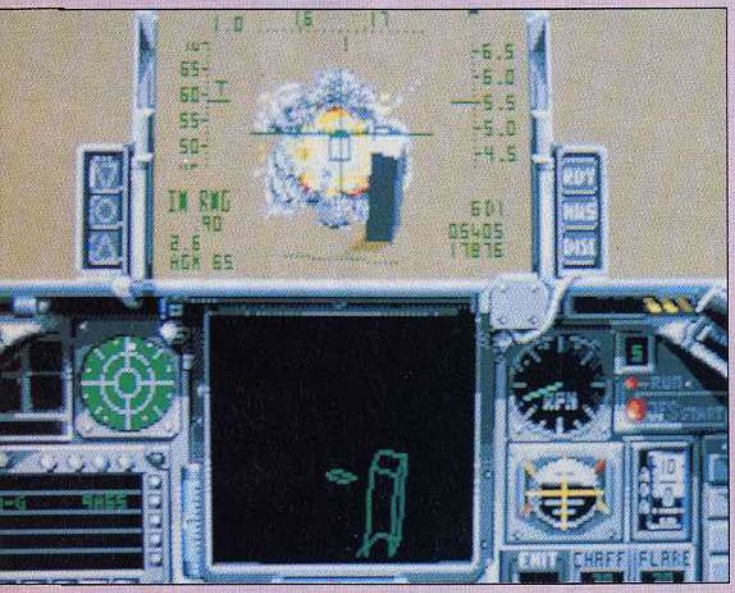
Après avoir appuyé sur la bonne touche, le réacteur F-100 démarre avec un merveilleux bruit digitalisé, suivi de près par l'allumage des "JFS Start". Ensuite, il est temps de monter en régime (65% pour être précis). Je désactive le frein des roues et pousse l'appareil au maximum. L'engin roule sur le tamac de la piste. C'est le moment de passer en mode "pause" afin de regarder le collimateur de plus près. Le collimateur, c'est à dire l'écran de visée, comprend différentes information telles que la vitesse "vraie", l'altitude (zéro pour le moment), le cap, l'échelle

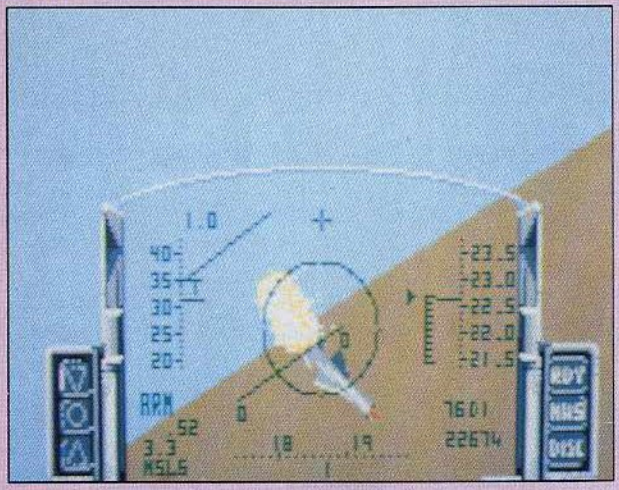


de trajectoire de vol permettant d'évaluer la pente de l'appareil. Le champ couvert par le radar ainsi que l'accélération, compée en "G" sont également affichés. Il est à noter que le collimateur de la version Amiga est plus lisible que celui sur Atari ST, ce dernier étant un peu trop sombre. Sinon, les deux versions sont sensiblement identiques. On repart. La vitesse de 150 nœuds une fois atteinte, je tire un peu sur le manche et l'avion décolle. Très vite, un message radio - une voix de nana digitalisée - m'informe d'un danger (la digit étant hélas peu audible, le message est inscrit en clair en haut de l'écran). Eh oui, j'ai oublié de rentrer le train d'atterrissage. Un niveau de difficulté supplémentaire (capitaine), et c'en était fini de ma carrière de pilote. Enfin, puisque tout va bien, démarrons un vol droit à 25 000 pieds et 450 nœuds. Détendons-nous et profitons-en pour jeter un œil sur les différents angles de vue possibles : vue arrière, très spectaculaire au décollage ; gauche, permettant d'accéder à d'autres cadrans de contrôle (compas, fuel, train et vitesse). En cas de destruction de votre collimateur, c'est grâce à ce tableau que vous pourrez (peut-être !) atterrir. De l'autre côté, à droite, une batterie de voyants, fort heureusement éteints pour le moment, indique les parties ou systèmes endommagés après une rencontre pas vraiment "perestroïka". Une autre touche, très pratique pendant les combats, permet de voir le haut du cockpit en plein écran. Enfin, une vue montre la piste d'atterrissage (peu utile à mon avis) et, ô luxus, il est possible de voir l'avion de l'extérieur, de zoomer, tourner autour. C'est super-beau et cela permet vraiment de se rendre compte de la qualité et de la vitesse de l'affichage. C'est le moment de virer à 130 degrés (SE) et de se diriger vers les cibles au sol.



A première vue, l'avion répond un peu trop rapidement au joystick mais une touche permet de démultiplier le pas de commande pour affiner le réglage (le clavier est peut-être l'idéal pour piloter). Une carte représentant le territoire peut-être affichée au moyen du "Comed". Ne vous faites pas de bile, tous ces termes barbares, correspondant à la réalité, sont clairement expliqués dans le manuel. Je passe maintenant en mode radar et choisis mon arme : le missile AGM- 65B Maverick. Ce missile, muni d'une caméra vidéo au bout de son mortel museau, retransmet à l'écran Comed ce qu'il voit, sous forme de dessins 3D vectoriels (fil de fer) en vert sur fond noir. J'adore. Bref, une fois la cible pointée, je fais feu. Flûte, raté ! Si j'avais réussi mon coup, j'aurais eu le plaisir de voir l'immeuble se fracasser. Remarquez, là, c'est pas mal non plus puisque le missile vient de laisser un gros cratère dans le sol. C'est splendide, rapide, et le décor, bien que sobre, est assez sympathique (pyramides, tours, ponts métalliques, routes, lacs, rivières et champs verdoyants).



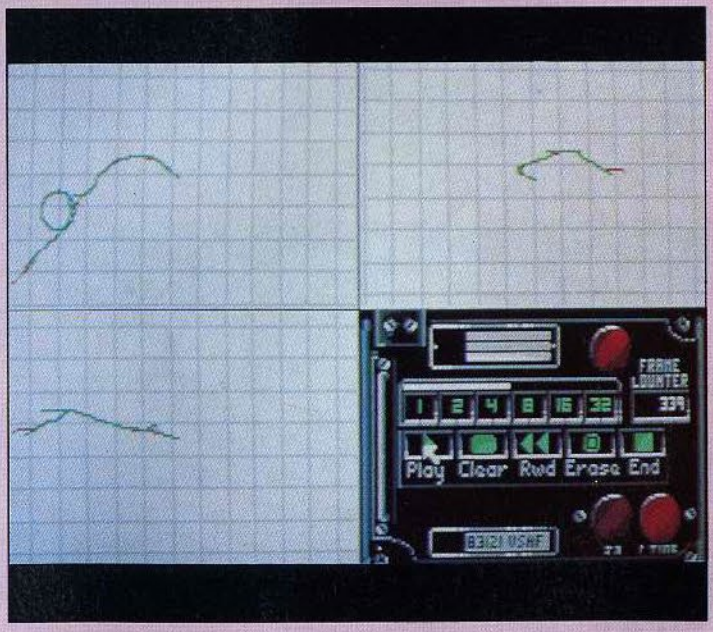


ATTERRISSAGE

J'ai maintenant fait demi-tour et me dirige vers la piste 36, seule à être équipée d'un système de guidage ILS. Une fois de plus, je change mon collimateur. Une croix située au milieu de l'écran me permet de m'aligner sur la balise radar de l'aéroport. Allez, avant d'atterrir, jetons un œil sur "la boîte noire". Cette écran permet, au moyen de trois écrans quadrillés et d'une sorte de magnétoscope, d'afficher la trajectoire de l'appareil depuis son décollage. C'est hyper-pratique, surtout en mode entraînement. On peut ainsi sélectionner une "figure" telle que le looping, la chandelle, etc. (plus d'une dizaine en tout). Ce mode place immédiatement votre engin derrière l'appareil "pilote". Tandis que ce dernier effectue la figure sélectionnée, vous devez le suivre et lui "coller le train" le plus possible.

LE PLANCHER DES VACHES

Je vous passe la description de l'atterrissage, pas vraiment compliqué. Enfin, le principal est que j'ai gagné mon premier galon, comme en témoigne le tableau de médailles s'affichant à l'écran (et sauvegardé sur disque). Ouf ! Ces quelques heures de vol m'ont vraiment enchanté. La simulation est parfaite et même un antimilitariste primaire comme moi a pris du plaisir à tous ces combats. Avec ses graphismes léchés, ses animations aussi fluides que possible et des sons à vous dresser les cheveux sur la tête, Falcon est la meilleur simulation de combats aériens. Une merveille.



Deux disquettes Spectrum Holobyte pour Atari ST, Amiga, PC/ compatibles et Macintosh.

Cyrille Baron

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adulte

LOGICIELS

ATARI ST
AMSTRAD
disquettes - cassettes
PC compatibles
AMIGA
COMMODORE 64

ET ACCESSOIRES

BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT

CONSOLES SEGA - ATARI 2600

- EGALEMENT DISPONIBLE -

JEUX DE ROLES
WARGAMES
JEUX DE PLATEAUX
JEUX ELECTRONIQUES
JEUX DE REFLEXION
casse - tête, billards, casino, cartes...

FORUM DES HALLES
NIVEAU - 2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
LES 4 TEMPS NIVEAU 2
Tel : 47 73 65 92
Demandez Thibault

SWORD OF SODAN

A l'abordage !

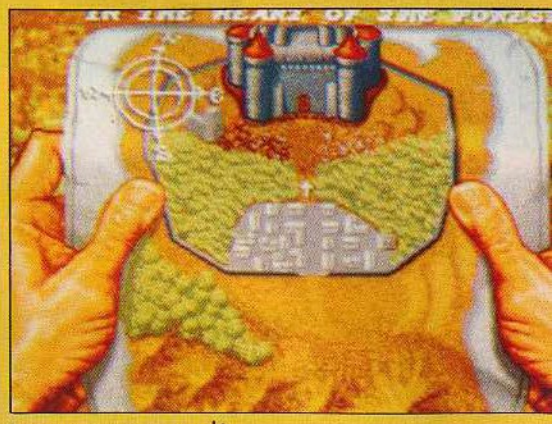
Fichtre ! Ce n'est pas tous les jours que des logiciels de cet acabit débarquent chez nous ! Le docteur Amiga nous en avait déjà parlé il y a quelques mois et une fois de plus, il ne s'était pas trompé en vous annonçant un jeu extraordinaire. Qui plus est, c'est un éditeur quasi-inconnu qui nous le propose : Discovery Software. Mais de quoi s'agit-il ? Bon, j'arrête de vous faire languir : ni plus ni moins de l'un des plus beaux jeux d'arcade/aventure sur Amiga !

Avant de vraiment commencer ce test, il faut que je vous explique quelque chose. Si vous avez le malheur de ne posséder qu'un seul drive, vous allez vivre un véritable cauchemar. Le logiciel tient en trois disquettes et vous allez passer votre temps à jongler avec. Il ne se passe pas plus de trente secondes sans qu'un message crispant ne vous invite à changer une des disquettes. Je peux vous assurer que même avec deux drives, on frôle parfois la crise de nerfs... Heureusement que le logiciel est de qualité, sinon il partait illico-presto vers la poubelle la plus proche !

Dans Sword of Sodan, vous incarnez un fier et courageux aventurier. Ça d'accord, c'est un air connu. Ce qui est moins courant par contre, c'est la taille du sprite qui vous représente : la moitié de l'écran et pour une fois, je n'exagère pas. Le but du jeu est de délivrer quelque troublante princesse enfermée au fond d'un cachot que l'on devine noir et sordide. Pauvre chérie. J'accours, je vole, et t'inquiète pas pour la ceinture de chasteté, on se débrouillera...

Mais pour arriver jusque-là, il vous faudra réussir une cinquantaine d'épreuves, à chaque fois dans des décors différents, avec des ennemis toujours étonnants, etc. A chaque nouveau tableau surgissent des surprises, des pièges inattendus ou des monstres sanguinaires. Pour combattre tout cela, vous n'avez guère de solutions. D'abord, une épée et trois ou quatre coups possibles : attaque vicieuse à mi-hauteur, juste en dessous de la ceinture, plus classique avec un coup à la poitrine, ou carrément destroy en visant la tête. Ensuite, vous pouvez vous baisser pour éviter un mauvais coup, sauter par dessus une trappe, etc. De temps à autre, vous pouvez récupérer un bouclier magique qui vous permet d'éviter temporairement certains coups. Et il va vous être utile, vu les cohortes d'ennemis qui se baladent dans le quartier...

Les graphismes sont magnifiques et illustrent



parfaitement la quête : souterrains suitants ou cachots angoissants, rien de très rassurant. Les décors sont différents à chaque nouvelle épreuve. Votre personnage progresse de la droite vers la gauche, dans un scrolling très souple, vers la fin de chaque niveau. Un effet de 3D dans le décor (avec des pierres ou des arbres au premier plan, par exemple) et un scrolling différentiel de qualité renforcent encore l'illusion.

L'animation est à la hauteur des graphismes. On a rarement vu d'aussi gros sprites aussi bien animés. Je pense même que c'est la première fois : rien que pour ça, le soft vaut le coup d'œil. Enfin, la musique et les bruitages exploitent parfaitement les capacités de la machine et ce n'est pas peu dire. Un ensemble détonant, mais terriblement difficile : prévoyez un long entraînement avant d'espérer atteindre la fin du soft. Les étapes sont toutes plus belles les unes que les autres et le plaisir du jeu sans cesse renouvelé.

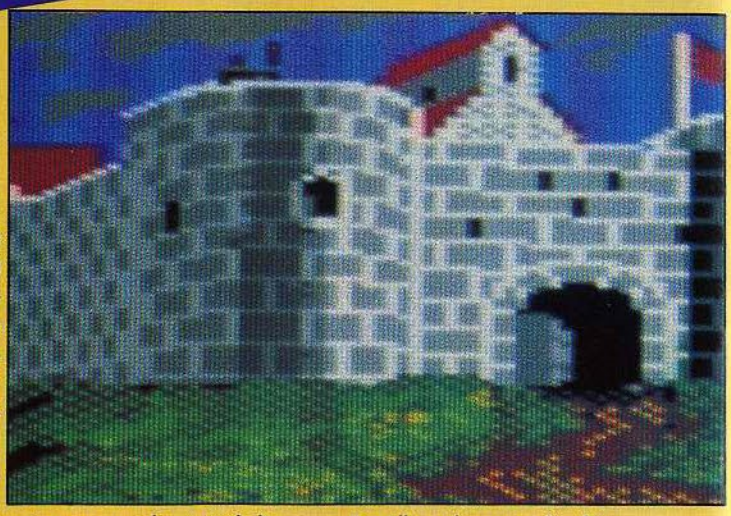
Quelle conclusion apportée si ce n'est que tous les fans d'arcade/aventure doivent absolument se précipiter dessus. Sword of Sodan est l'un des tous premiers jeux à exploiter à fond toutes les capacités de l'Amiga, ou presque : animation, graphisme, bruitage, tout est quasiment parfait. Je peux même vous dire que le Prof ST a passé une bonne partie de sa journée à y jouer tout en maugréant qu'on ne verrait jamais d'aussi gros sprites sur un ST. Et ça, c'est un signe qui ne trompe pas...

Trois Disquettes Discovery Software pour Amiga.

O.F.

TIMES OF LORE

Heroic Fantasy



Le mois dernier, on a fait tester un logiciel par deux personnes, ne sachant trop si la disquette en question relevait de l'arnaque conceptuelle ou du génie méconnu. Ce mois-ci, rebelote avec Times of Lore. Que les aventuriers de tous poils se rassurent, c'est tout de même un top du mois.

Ils sont entrés tous deux dans le bureau en se traitant mutuellement de tas de noms d'oiseaux ; je parle bien entendu de prof ST et de capitaine Pixel. Alors, avant de leur laisser la parole, j'ai n'ai fait ni une ni deux et j'ai décidé de le regarder, ce fameux soft, afin de vous dire ce que j'en pense. En matière de test de logiciels, ce n'est pas toujours la première impression qui est la bonne, mais je peux vous dire que le logo de Origin Systems Inc., présent sur la boîte, m'a favorablement impressionné. En effet, Origin fut pour moi longtemps synonyme de Ultima, donc très proche de l'idée de perfection que je me faisais d'un jeu de rôles. Bref, j'ouvre la boîte et je tombe sur une carte, très utile pour le bon déroulement de l'aventure. Je regrette l'époque bénie (Ultima) où les cartes Origin étaient en tissu et les logiciels vendus avec tout un bric à brac d'objets métalliques. En revanche, le manuel d'utilisation en français est toujours présent. Un vrai manuel fait d'épais papiers et non pas une vulgaire photocopie. Yep ! Bon, je passe sur la première partie de celui-ci, un conte totalement inintéressant pour la résolution de la quête et traduit en apparence par un môme de 10 ans fâché avec la concordance des temps. Après une présentation animée plutôt sympa - une main grave le titre du logiciel dans la pierre, puis déverse du métal en fusion dans la rigole ainsi formée - le joueur peut choisir, à l'aide du joystick, de recommencer une partie sauvegardée, de même que la langue dans laquelle les textes s'afficheront (sur la version Atari uniquement). Prof ST a des choses à dire là-dessus. Ensuite, il suffit de cliquer sur l'un des trois personnages proposés pour commencer. A noter qu'un personnage feminin fait partie du choix. Ce n'est pas pour ça (hélas !) que nos copines s'intéresseront aux jeux de rôles mais l'idée est sympa. OK, va pour la Walkyrie "puissante et belle". Le temps de prendre - en musique - connaissance des événements au moyen de plusieurs pages écran comportant textes et beaux dessins, et me voici à pied d'œuvre. En Albareth, pays des fiers Elders, le chaos règne en maître, les tablettes de la vérité sont perdues, le roi s'est fait la belle et je me sens moi-même un peu flagada. La routine somme toute. L'écran est séparé en deux parties : dans le tiers supérieur, une fenêtre dans laquelle scrolle le décor, vu de haut, lorsqu'on déplace le personnage. Les graphismes sont très fins (du moins pour un jeu utilisant ce type d'affichage) et une représentation de la perspective sur les gros volumes (bâtiments, forêt, etc.) donne l'impression que l'on va pouvoir "rentrer" dans le décor et non pas que l'on survole une carte Météosat, comme c'est si souvent le cas dans ce type de jeu. Le bas de l'écran, lui, est réservé aux commandes. On y accède en appuyant sur la barre d'espace. Ensuite, il suffit de promener un curseur en forme de main sur différentes icônes et d'appuyer sur feu pour valider. On trouve ainsi les commandes habituelles telles que "parler", "regarder", "inventaire", "prendre", "poser", "utiliser objet", "utiliser sorts" (présents sous forme de parchemins) et enfin "donner objet". De plus, une bougie animée, représentant le niveau de vitalité du personnage, brûle sur le côté de l'écran. Une icône, reprenant le sigle de la machine sur laquelle le logiciel est utilisé, permet d'accéder aux options courantes (recharger une partie, geler le jeu ou recommencer). Sans conteste, la plus importante de toutes ces commandes est celle représentée par une bouche et qui permet (sans blague ?) de converser avec les personnages de rencontre. En effet, c'est là le seul moyen de récolter de précieuses informations, moyen d'autant plus efficace que vous adresserez le premier la parole aux habitants. Nous y reviendrons. Pour l'instant, notre Walkyrie se trouve au premier étage de l'auberge dite "de la gueule de bois", située dans la bonne ville de Eralan, point de départ de l'aventure. Un habile coup de joystick plus tard, me voici au

TIMES OF LORE

rez-de-chaussé, dans la salle commune. M'approchant d'un moine, je passe directement en mode conversation. Le saint homme m'informe, par l'entremise d'un texte défilant dans une fenêtre/parchemin, qu'il est fort embêté, une urne contenant des pierres sacrées lui ayant été dérobée par des coupe-jarrets, quelque part dans la forêt noire, alors qu'il se rendait dans une ville des environs. Un coup de "clique", enfin de "feu" pour être tout à fait précis, et paf ! le texte continue à se dérouler jusqu'à la question de confiance. Il suffit alors de lui répondre "oui", et en route pour l'aventure. Approchons-nous du comptoir où un habitué semble papoter avec le patron. Ayant informé le programme de mon désir de communiquer avec mes semblables, on me demande avec lequel des deux sieurs je désire m'entretenir. Va pour le client. Un menu me permet de choisir "bavardages" ou "questions". Le bavardage est un moyen idéal de se lier avec les gens. Généralement, un mot ou une phrase retient votre attention (d'autant qu'un "ding" se fait entendre si la discussion nécessite d'être approfondi). Il suffit alors de passer à "question" pour voir, ô surprise, le mot figurer dans le menu. Voyons ce que cela donne. Questions : "Quelles nouvelles du royaume ?". Réponse : "Valwyn était un bon roi". Questions : "Valwyn ?". Réponse : "Ce fut un roi puissant et juste, patati et patata". Bref, au fil des questions et des réponses, on réussit à apprendre une foule de détails intéressants (il existe un médaillon et des bottes magiques, un sort permet de se téléporter, un dragon vit dans les montagnes de l'est - bonjour Tolkien - un passage secret permet d'accèder au château, etc.). Enfin, on discute, on discute et la quête n'avance pas beaucoup. Or donc, en route. A l'instant où je franchis la porte de l'auberge, non sans avoir remarqué au passage que le feu dans la cheminée brûle vraiment, tout comme les torches le long des murs, un toit appartait sur la maison, empêchant qu'on la différencie avec le reste des habitations, ce qui est tout à fait logique : lorsqu'on arrive dans une ville ou un village inconnu, on ne sait pas où se trouve l'auberge. Allez, comme me l'a indiqué le moine, je me dirige résolument vers la forêt du nord. A peine ai-je pénétré dans les fourrés qu'un individu à l'aspect louche s'approche de moi. Je sais qu'il s'agit d'un "archer fripon" puisqu'il correspond à la description qui en est faite dans le manuel (la plupart des "monstres" y sont répertoriés). Dès que l'ennemi est à portée d'épée, à moins que le personnage dispose d'une arme de jet (couteau, hache magique...), il suffit d'appuyer sur feu pour se débarrasser de l'inopportun. Ce dernier disparait alors, laissant parfois un "cadeau" (or, potion magique, parchemin, etc.). Le logiciel comprenant plus de 13.000 lieux différents, on va dire que je vais en rester là pour le moment, d'autant que la nuit commence à tomber (de fait, l'écran représentant le décor s'assombrit à vue d'œil. Ah ! Voici une auberge paraissant accueillante. Le temps de parler au patron, de lui demander une chambre afin de restaurer mon niveau de point de vies et hop ! le logiciel sauve la partie automatiquement...

▲ Photo C64

Photo ST ▲

CONTRE (professeur ST) : c'est scandaleux ! Les textes de la version française sont déplorables et ne comportent pas d'accentuation au début du jeu et quelques phrases ne sont pas traduites. "Bien sr, ce n'est pas trop gnant mais assez pnible tout de mme". De plus, c'est lent comme tout et le pire, c'est que l'aventure est tellement passionnante que j'y joue quand-même. Si la musique tient à peu près le coup (on ne se fait plus d'illusion sur le chip sonore de l'Atari ST), les bruitages sont réduits à leur plus simple expression (pshit et diiing !). En revanche, il est certain que les graphismes ont gagné de cette adaptation. Remarquez, il fut un temps où les gens de Microprose ne juraient que par PC et riaient lorsqu'on demandait, par exemple, si *Gunship* serait un jour adapté sur ST. Eh bien dansez, maintenant !

Disquette Microprose pour Atari ST et Commodore 64

Cyrille Baron

POUR (capitaine Pixel) : c'est superbe ! La version C64 est extraordinaire, tant en ce qui concerne les graphismes que la musique que l'on doit à Martin Gallway, un spécialiste du genre. Tenez, c'est pas compliqué, même les bruitages sont bien fichus. De plus, les animations sont suffisamment rapides en dépit de la complexité du jeu.

BAAL

Diaboliquement Baal

Ça y est, Psygnosis est de retour ! Mais que diantre nous préparent-ils encore ? Une sombre nullité ? Non, avec Psynosis c'est impossible. Un shoot'em up d'enfer ? Non, ils l'ont déjà réalisé. Un émulateur Cray II ? Non, je crois que même les 16 bits ne pourraient pas suivre. Mais alors quoi ? Une seule réponse possible : c'est Baal.

En l'an 1999, le monde est dominé par le monstre le plus sanguinaire et le plus infâme que la Terre ait jamais connu : Baal. Une seule possibilité pour s'en débarrasser : prendre le commandement du dernier corps armé de cette maudite Terre, j'ai nommé les Guerriers Du Temps (en anglais : The Time Warriors). Baal, l'alien terrifiant est là, il vous guette et enregistre le moindre de vos mouvements. Pour dominer le reste de l'univers, il s'est emparé d'une des plus belles inventions guerrières de ces dernières années : la bombe thermo - plasmo -nucléaire à détection automatique de déplacement (bonjour les dégâts avec un nom pareil !). Votre mission : la récupérer à n'importe quel prix... Après une intro à la Psygnosis (musique digitalisée et page de présentation haute en couleurs), vous vous retrouvez dans une grotte post-apocalyptique. C'est là que votre mission commence : armé de votre bazooka à rayon laser, vous vous aventurez dans cet endroit lugubre et quelque peu terrifiant...

Le jeu se déroule selon un scrolling à huit directions qui ferait pâlir Mr. Scrolling (Steve Bak, pour les non-initiés). Tout au long de votre périple, vous rencontrerez une multitude de monstres (il parait qu'il y en a plus de 100 !) et de pièges divers (mines, échelles vous entraînant dans des abîmes profonds, champs énergétiques) qui vous empêcheront de progresser facilement. Une solution vous est cependant offerte pour venir à bout de quelques-uns de ces pièges : par exemple, pour les champs énergétiques, vous pourrez détruire tous les générateurs que vous rencontrerez lors de votre exploration. Ceci vous permettra d'ailleurs de vous ouvrir de nouveaux passages. Mais ce n'est pas tout, au cours de votre traversée vous pourrez également récupérer un vaisseau spatial qui vous permettra de progresser plus rapidement et d'éviter bien des déboires avec ces ordures de monstres qui vous barrent la route. Vous pourrez également trouver des objets qui vous seront fort utiles pour optimiser votre armement.

Côté réalisation, une fois de plus Psygnosis ne s'est pas foutu de nous : c'est vraiment bien. Le maniement du joystick est efficace et d'une très grande précision.

Le graphisme est clair et soigné et on y retrouve bien la sensation de terreur générée par ce genre d'endroit. L'animation de votre guerrier est impeccable. Le seul petit regret vient de la musique. Mise à part les musiques d'introduction et de fin (c'est à dire lorsque vous êtes mort !), qui sont digitalisées et superbes (elles durent plus de dix minutes), c'est la castatrophe : il n'y a rien. Alors que nous aurions été en droit d'espérer une autre petite merveille de M. Whittaker (à ne pas confondre avec Mme). Enfin, il va falloir se faire une raison (c'est d'ailleurs exactement ce que je ferai !).

En conclusion, Baal est un excellent jeu pour tous les fanas d'arcade/aventure (et les autres), ni trop dur, ni trop simple, bref juste comme il faut. Merci Psygnosis....

Disquette Psygnosis pour Atari ST. Adaptation prévue sur Amiga.

J.-M.D.

SPITTING IMAGE

Caricatures de choc

Diffusée actuellement sur M6 sous le nom de "portraits crachés", Spitting Image est une série télévisée mettant en scène des marionnettes plus vraies que nature. En effet, celles-ci, très ressemblantes, caricaturent leurs modèles sans concession. Ajoutez à cela quelques dialogues bien "hots" et vous saurez pourquoi le jeu nous a plu.

Le soft présente six affreux : la mère Tatzie, S.S. Popaul, Gorby le magnifique, Ronnie les six coups, l'ayatollah tes conneries et Adolf Botha. Il faut voir cette galerie de portraits, agrémentée de la présence de ze Queen elle-même. Le pape en rocker à soutane, ou Mrs. T. en homme à perruque, sont plus vrais que nature. Ces terreurs, ça va vous étonner, veulent toutes s'arroger le pouvoir absolu. Première originalité du jeu, vous devez les ridiculiser, afin de les éliminer de cette course à la dictature, et non pas incarner l'un de ces "héros". On choisit donc une cible, et un champion, par exemple Ronnie-Gorba. Le combat se passe sur le territoire de l'attaqué, et on sent que les concepteurs du jeu s'en sont donné à cœur joie. Ainsi, l'orchestre rock dans l'église du Vatican, composé de bonnes sœurs avec démons et couples coquins de curés et de nonnes. Au 10 Downing Street, le policeman se soulage sur le pas de la porte de Thatcher ; quant à Botha, il vous accueille avec des drapeaux pro-nazis, qui appartiennent aux mouvements d'extrême-droite d'Afrique du sud. Chaque décor fourmille de détails (comme dirait le gros blond), tous plus hilarants les uns que les autres. Certains sont statiques, d'autres animés, histoire de vous perturber dans le combat. Il y a même des sprites, qui attaquent l'un ou l'autre des protagonistes. Celui qui est mis K.O. se retrouve sur le cul avec une expression de débile profond qui réjouira les fans des hommes politiques que nous sommes. Mais j'anticipe, le combat doit d'abord commencer, et le choix des armes est très réussi. Le pape combat avec une guitare magique, Botha avec un siphon à eau ou à grands jets d'urine, chacun a sa spécialité et ce n'est pas triste ! Les combats sont aussi l'occasion de voir les adversaires agressés par des sprites, comme par exemple Kadhafi qui vient frapper Reagan, ou encore un démon pour le pape. Pendant ce temps, la queen Babette grimace à chaque coup pris par l'un ou l'autre des acteurs.Au fur et à mesure de vos victoires, les adversaires deviennent plus durs, les enchaînements plus rapides, et il est difficile d'arriver au bout. La chute est un poil décevant, sauf si l'humour anglais vous branche. Il faut vraiment tout observer, le choix des techniques (et tics) de chaque personnage, ses armes et son décor où tous les détails ont de l'importance, jusqu'au plus petit des bitzouilles qui traîne. C'est tout simplement réussi, mais on aimerait qu'il y ait plus de personnages à déglinguer, hein tonton ?

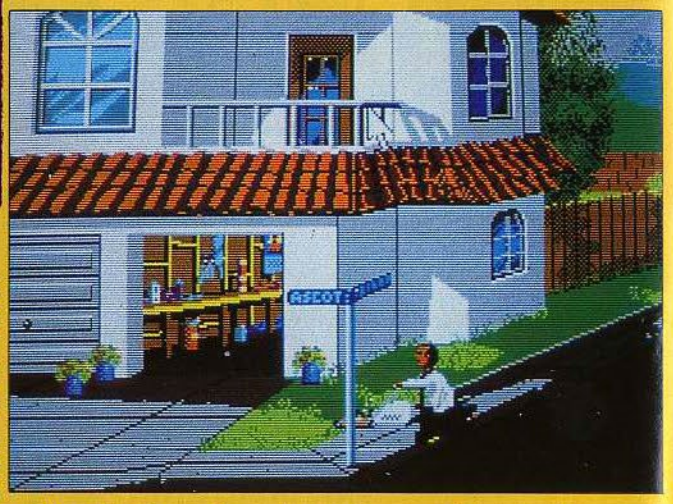
Disquette Doomark pour Atari ST et Amiga.

Eric Legris

LEISURE SUIT LARRY 2

Le retour du play-boy !

Damned ! Larry, le play-boy le plus ringard de la ville est de retour ! Après avoir séduit les plus belles filles du quartier dans le premier épisode, le voici dans de nouvelles aventures. Un nouveau Sierra-On-Line encore plus beau que les précédents et avec un scénario toujours plus délirant !

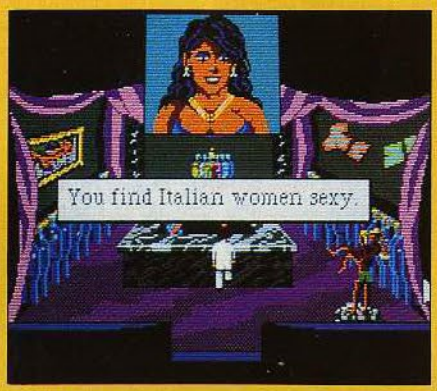


D'abord, rappelons aux petits nouveaux ce qu'était le premier épisode, *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizard* (ce qui signifie en gros : *Larry le play-boy au pays des piliers de bar*) : un immense éclat de rire. Leisure Suit était un jeu d'aventure à la sauce Sierra-On-Line, avec trois modes de jeu possibles. Vous

cliquez avec la souris à l'endroit où vous voulez vous rendre et votre personnage avance alors d'un pas guilleret sous vos yeux ébahis. Lorsque vous êtes dans un endroit intéressant, vous entrez des ordres au clavier, du style "*Open door*", "*Look Girl*" ou "*Kiss Girl*". L'analyseur de syntaxe est vraiment puissant, c'est un vrai plaisir. Enfin, des menus déroulants vous proposent quelques options, une fonction panique si jamais le boss entre dans la pièce, etc.

Dans le numéro 1, Larry, un play-boy frimeur un peu minable, devait se taper les trois plus belles filles de la ville. Du coup, le jeu était carrément interdit aux mineurs. Et c'est vrai que... enfin, bon, je me comprends. Seul défaut, les graphismes n'étaient pas terribles. Le soft brillait par son humour débridé mais était quasiment injouable sans un bon niveau d'anglais.

Aujourd'hui, Larry veut se ranger. Plus exactement, il s'est fait jeter en beauté par la minette qu'il avait réussi à b... heu, à séduire à la fin du premier épisode. Du coup, il décide de chercher l'amour, le vrai. Le titre exact du soft l'indique d'ailleurs bien : Leisure Suit Larry goes looking for love (in several wrong places), ce qu'on pourrait traduire par : Larry le play-boy cherche l'amour (mais pas au bon endroit) !



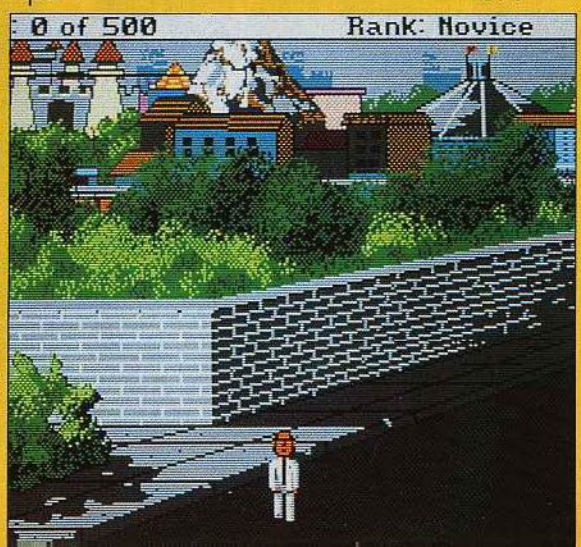
Cette fois-ci, l'aventure semble beaucoup plus difficile à résoudre. En plusieurs heures de galère, j'ai réussi en tout et pour tout à résoudre 1% de l'aventure ! Au bout de quelques jours, on arrive à peu près à 20% de l'énigme : c'est dire qu'il faut prévoir un bon moment si vous voulez vraiment progresser. Au fait, pensez à nous envoyer des tuyaux pour Top Secret...

La meilleure surprise vient des graphismes qui ont subi un superbe lifting. On est loin des personnages plus ou moins carrés et des décors bâclés des précédentes versions ST. Cette fois-ci, Sierra a vraiment exploité les capacités de la machine (il existe même une sortie Midi prévue pour MT-32 et Casio CZ).

Comme le nombre de lieux est phénoménal (environ 200), le soft prend... trois disquettes double face ! Le délire ! Seul problème, chaque fois que vous changez d'écran, il faut attendre trente secondes que la nouvelle image se charge. Grr ! Enfin, c'est un détail : je préfère avoir un soft riche et patienter un peu durant les accès-disques. A noter enfin que le soft scénario un peu moins porno que le premier. Quoique... J'ai entrevu quelques filles superbes. Si ça se trouve, il suffit d'avancer un peu dans le jeu pour... J'y retourne dans deux minutes pour en avoir le cœur net et je vous raconte tout le mois prochain. Par contre, il n'y a plus de questionnaire débile au début du jeu (à la place, on vous demande le numéro de téléphone d'une nana. Allez hop, voilà le premier Top Secret : son phone, c'est le 555-7448. C'est une copine à moi). Au total, voici un jeu d'aventure de très haute volée ! Le seul défaut des softs précédents, la faiblesse des graphismes, est enfin corrigé : les qualités du ST sont enfin exploitées. L'humour est toujours au rendez-vous et le scénario d'une richesse inégalable. Un must pour les anglicistes.

Trois disquettes Sierra-On-Line pour ST, existe aussi (aux USA !) sur PC et Apple II.

O.F.



EXPLORA 2

La machine à rêver !

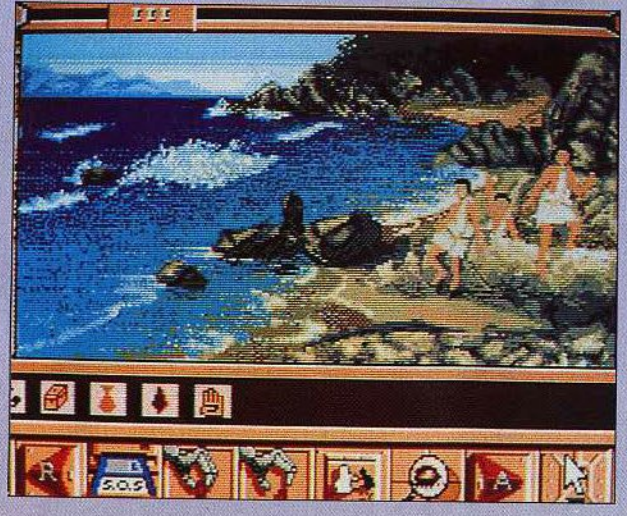
PREVIEW

Vous vous rappelez sûrement d'Explora, ce jeu d'aventure en quatre disquettes qui vous emmenait des brumes de l'antiquité aux confins de notre futur le plus éloigné. Le logiciel a suscité un tel engouement qu'Infomédia nous propose aujourd'hui Explora 2, encore plus riche et encore plus beau. Mais si, c'est possible !

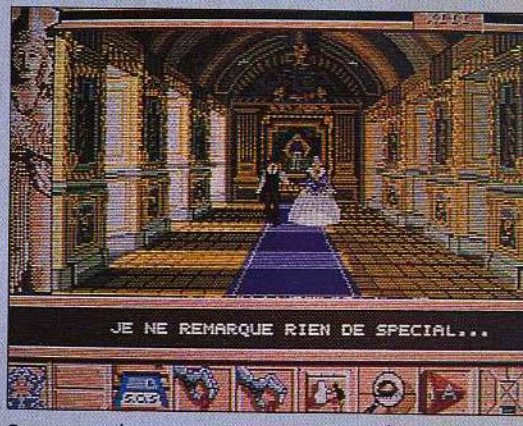
D'abord, le logiciel tient en SIX disquettes simple face sur ST (il sera possible d'acheter une version avec 3 disquettes double face). Ça, c'est pour la richesse ! Ensuite, le graphiste d'Explora 2 en a marre : tous les gens qui voient les nouvelles images disent qu'elles sont digitalisées... Il faut dire qu'elles sont vraiment très belles. On dirait presque des aquarelles digit... Oups. Non, j'l'ai pas dit !

Dans le premier Explora, vous partiez explorer le temps à la recherche de l'assassin de votre père. A la fin du jeu, vous êtes censé l'avoir retrouvé. Maintenant, il faut rentrer dans notre époque chérie. Eh oui, qu'est-ce que vous feriez dans le futur alors qu'en rentrant vous allez pouvoir retrouver la pollution, les grèves de métro, les impôts, bref, tout ce qui fait qu'on vit une époque formidable. Ou alors, vous ne vouliez pas rater le nouveau numéro de Micro News, c'est plus vraisemblable... Seulement voilà ! Panne sèche !

Du coup, votre machine à remonter le temps vous a emmené un peu n'importe où. C'est alors que commençe Explora 2. But du jeu ? Rentrer à la maison, tout simplement... Mais ce ne sera pas aussi simple que cela. Sachez qu'il y a 13 époques différentes dans le jeu, qui vont de Ulysse à d'Artagnan, en passant par Jésus-Christ et Roland à Roncevaux. En plus, vous allez vraiment rencontrer toutes ces célébrités dans le jeu et pouvoir dialoguer avec elles ! Des dialogues digitalisés (avé l'accent, en tout cas pour d'artagnan) se feront même entendre à l'occasion. La machine à explorer le temps marche uniquement si vous mettez des objets métalliques dans son réservoir. Mais comment savoir où une clef rouillée va vous emmener ? Et une épée ? Une des principales difficultés sera de se repérer dans ce labyrinthe temporel et de trouver les bons objets dans chaque époque.



Passons sur la beauté des dessins, je vous ai déjà dit qu'elle était vraiment étonnante. Le logiciel est entièrement géré par quelques icônes très simples d'utilisation (il y a même une sauvegarde, c'est dire...). Idée originale, le déplacement ne se fait plus suivant les directions, mais uniquement en ligne droite, toutes les images étant accessibles les unes après les autres grâce à deux icônes, avant et arrière.



De très nombreuses animations sont présentes ainsi que de nombreux bruitages digitalisés du plus bel effet : les images ne sont pas statiques mais vivent vraiment devant vous, ce qui vous met encore un peu plus dans l'ambiance : c'est superbe !

Tous ceux qui avaient trouvé le premier épisode trop difficile peuvent se faire des cheveux : Explora 2 semble encore plus compliqué. Néanmoins, le logiciel a quand même le mérite de ne jamais bloquer le joueur face à un écran : différents mouvements sont toujours possibles...

Explora 2 s'annonce vraiment comme un événement pour les amoureux de l'aventure. La version ST sera disponible quand vous lirez ces lignes, une version Amiga courant avril et même une version PC peu après. De quoi réjouir tous les aventuriers...

Six disquettes (!) Infomédia pour ST, adaptation prévue sur Amiga et PC.

O.F.

TRIVIAL PURSUIT 2

La science infuse

Les bonnes recettes de tonton Micro News : vous prenez un jeu de société qui fait un malheur dans tous les foyers, vous achetez une super machine (Amiga ou ST) que vous confiez à un programmeur ; laissez mijoter pendant deux ou trois mois, vous obtenez ainsi Trivial Pursuit 2.

Pour une deuxième version informatique de ce jeu, on aurait pu se dire : ils vont juste rajouter des fichiers de questions, changer la jaquette et nous redonner le tout en nous jurant sur la tête de leur arrière grand-mère qu'il s'agit bien d'une version améliorée. Eh bien

non, et quand je dis non c'est non ! D'abord parce que le jeu se déroule dans l'espace, ce qui est déjà un changement. De plus, vous devez visiter six galaxies comprenant chacune une cinquantaine de planètes. Imaginez un peu le nombre de paysages et de questions qu'il peut y avoir...

Seulement voilà ! Pour pouvoir visiter ces galaxies, il vous faudra recevoir l'autorisation d'un charmant juge tout blond qui ne vous laissera passer que si vous répondez correctement à sa question. Et là, pas moyen de tricher ; vous pouvez toujours essayer de glisser un billet de 500 francs dans le lecteur de disquettes, mais à mon avis ce ne sera pas très efficace.

Une fois votre décollage effectué, vous arriverez dans la première galaxie que vous ne pourrez quitter qu'après avoir acquis l'un des six symboles de la connaissance. Pour l'obtenir une seule solution, répondre aux questions que vous poseront des extra-terrestres tous plus bizarres les uns que les autres. Les questions sont loins d'être faciles et demandent parfois pas mal de réflexion... ou de chance ! Tenez, une petite colle : qu'est-ce qui, dans notre belle capitale, a 50 mètres de hauteur, 45 mètres de largeur et 22 mètres d'épaisseur ? Non, ce n'est pas un numéro spécial de Micro News mais bel et bien l'Arc de Triomphe !

J'en vois déjà qui s'arrachent les cheveux à l'idée de répondre à ce genre de question pour pouvoir parcourir toutes les galaxies. Les six symboles obtenus, une dernière épreuve vous attend dans le hall des sages où vous devrez répondre à une ultime question.

En plus du jeu classique, vous pourrez comparer vos résultats individuels ou collectifs dans toutes les matières, ainsi que régler le temps maximal pour répondre. Petite gâterie supplémentaire, certaines questions musicales donnent l'occasion à l'ordinateur de se faire entendre. En prime, les graphismes sont vraiment très réussis et surtout très variés.

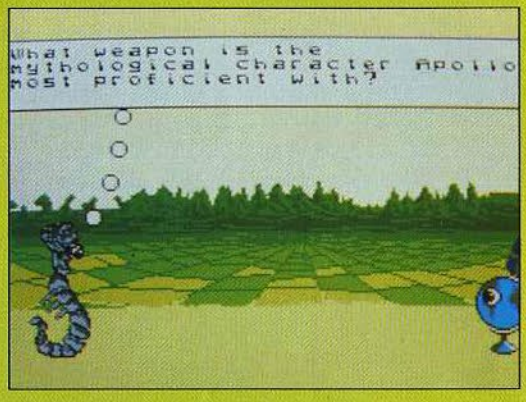
Ce jeu s'adressant à tous, on peut espérer dans l'avenir que des disquettes comprenant de nouvelles questions soient bientôt éditées. La pré-version que nous avons testée était en anglais, mais une version française devrait être rapidement disponible !

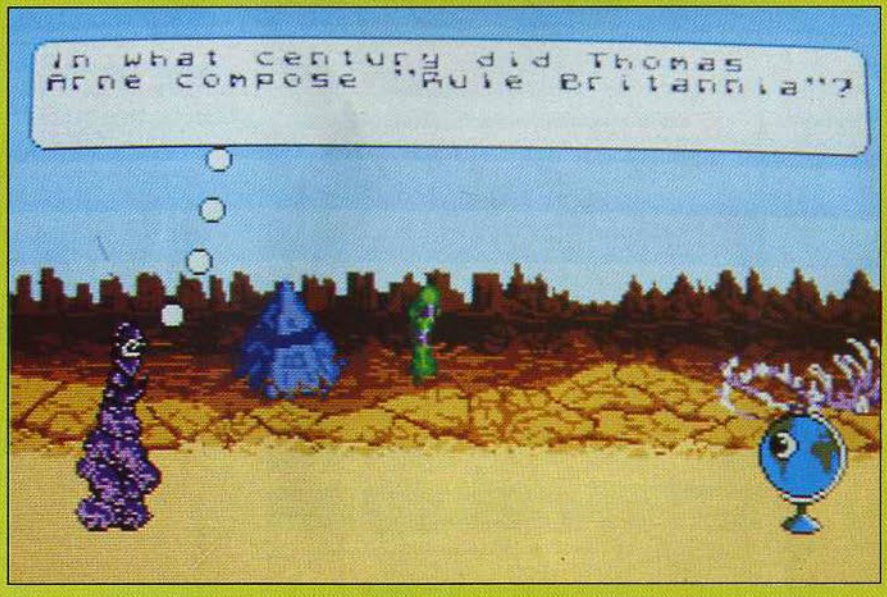
Si vous n'aimez pas Trivial Pursuit, laissez tomber. Mais si vous adoriez le jeu de société, vous pouvez craquer sans hésitation pour cette superbe version.

A jouer en famille ou entre copains, pour le fun !

Disquette Ubi Soft pour Amiga, existe aussi pour ST, adaptation en cours sur CPC et C64. (Photos Amiga).

Joël Nadal





GAGNEZ TROIS MURDER-PARTY DANS UN PALACE

CONCOURS

Micro NEWS

COBRA Soft

LES QUESTIONS

1 - *Cherchez l'intrus entre :* ***Meurtre à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique, Meurtres en série, Meurtre dans un Jardin Anglais*** *et* ***Meurtres à Venise.***

2 - *Cherchez l'intrus entre :* ***Pas d'Orchidée pour Miss Blandish, L'Assassin Habite au 21, Dix Petits Cobra*** *et* ***Meurtre dans l'Orient Express.***

3 - *Cherchez l'intrus entre :* ***HMS Cobra, Cobra Pinball*** *et* ***Vipère au Poing.***

4 - *Sur cette photo, nous avons masqué un des indices fournis avec* ***Meurtres à Venise.*** *A vous de le découvrir !*

Question subsidiaire : quel est le nombre total de logiciels édités par Cobra Soft depuis sa création, en tenant compte de toutes les versions pour les différents ordinateurs ?

LES PRIX

Les trois premières bonnes réponses gagneront un week-end, tous frais payés, dans un vrai palace !

Durant ce week-end, les gagnants auront la chance d'assister et surtout de participer à une murder-party animée par des comédiens professionnels ! Un crime vient d'avoir lieu dans votre hôtel. Certains clients semblent d'ailleurs assez étranges... Heureusement, avec votre courage et votre intuition, vous réussirez sûrement à trouver le coupable !

4e et 5e prix : trois logiciels Cobra Soft
Du 6e au 10e prix : deux logiciels Cobra Soft
Du 11e au 20e prix : un logiciel Cobra Soft

Bulletin-réponse

A retourner à **Micro News** - Concours Cobra Soft - 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre. Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code postal ..... Age .....
Machine .....

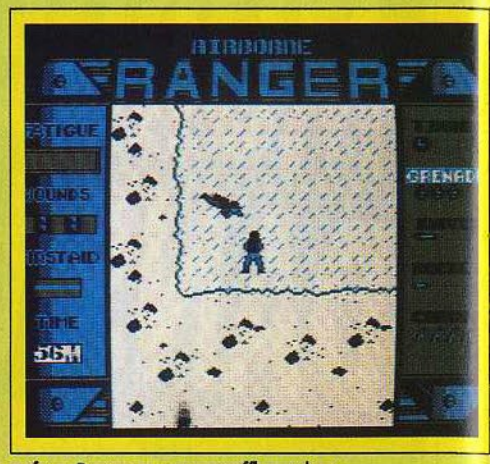
Réponses :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
Question subsidiaire : .....

AIRBORNE RANGER

Au beau milieu des lignes ennemies

Dans ma prochaine vie je voudrais être un homme, un vrai, avec des muscles bien costauds comme Stalone, un moral d'acier, une seule ambition : gagner !



Eh, ne vous imaginez pas que je voudrais être médaillé d'or d'haltérophilie. Non. Moi, mon plus grand bonheur serait de faire partie de la grande famille, je veux bien sûr parler des Rangers. D'ailleurs, pour tout vous avouer, je viens d'avoir un aperçu de ce que ce serait : mission dangereuse, montée d'adrénaline provoquée par la peur, course effrénée sur un terrain miné, bref tout ce que j'aime. Vous vous demandez où j'ai pu connaître toutes ces émotions ? Eh bien, figurez vous que je possède dans ma ludothèque le grand, le fabuleux, que dis-je ?, le fantastique Airborne Ranger... Ça c'est un soft ! Un véritable jeu de simulation militaire qui nous est proposé par Microprose. Pas étonnant, quand on sait que le big boss est surnommé "Wild Bill"... Et que c'est lui qui est à l'origine du projet... N'empêche que même s'il s'agit d'un jeu un peu sauvage, il n'en demeure pas moins intéressant. Tout d'abord, permettez-moi de vous donner quelques conseils avant de commencer à jouer : a) lisez bien tout le livret d'accompagnement ; b) essayez de vous mettre dans la peau d'un ranger ; c) choisissez d'abord une mission pas trop difficile (moi, ce sont celles qui se déroulent dans l'arctique que je préfère) d) avant de vous lancer, apprenez à repérer les touches qui vous permettront de visualiser votre position sur la carte, de changer la cadence de vos déplacements (marche lente qui vous permet de recharger vos accus/course rapide très utile lors de votre progression en terrain découvert). Sachez que parfois, la meilleure technique est la reptation. Dernier conseil, vous ne trouverez pas, dans le livret, les instructions permettant de sélectionner une autre arme (la mitraillette étant prise par défaut), aussi notez bien que ce sont les touches 0, 1, 4, 5 et 7 qui le permettent. Quant à la tactique de combat, je vous la laisse découvrir au fil des pages et des missions. "Bon, maintenant que nous avons suivi la terrible formation des Rangers, que huit semaines durant, nous avons travaillé 19 heures sur 24 (je n'invente rien, c'est écrit dans le manuel...), que nous sommes vaillamment passés à travers les tirs à balles réelles, que nos muscles ont triplé de volume et que nos cervelles sentent le roussi, nous allons enfin partir pour la première mission. Désert, climat tempéré ou polaire, à vous de choisir. Vous préférez la chaleur ? Qu'à cela ne tienne ! En route pour le désert. Attention, maintenant choix de la mission (parmi 12), repérage des lieux (par avion) puis largage de vos trois caissons de renfort. Retenez votre souffle, et hop, vous sautez de l'avion... Maintenant je vous laisse à votre devoir, je ne voudrais pas vous ennuyer avec mes conseils, à vous de vous débrouiller !

Mais j'ai oublié de vous parler de la réalisation. Comme Microprose nous en a donné l'habitude avec ses précédents softs, Airborne Ranger est un excellent produit, alliant l'action, la stratégie, la rapidité, à la qualité des graphismes et des couleurs, de l'animation (notamment lorsque le Ranger rampe, descend dans une tranchée, etc), sans oublier son atout majeur, à savoir la variété des missions. Pari gagné donc, pour l'équipe de Bill Stealey, avec un bon soft sur CPC. En revanche, notons la très médiocre qualité de la traduction ... Et maintenant : "Rangers, en avant ! "

Disquette Microprose pour CPC. Existe aussi pour Spectrum.

Laurence

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Voici de nouveau les plans d'épargne-micro ! Ce mois-ci, au lieu de chèques, ce sont des bons à découper d'une valeur de 20 F chacun. Le principe reste identique : ces bons vous permettent d'obtenir - sur place ou par correspondance - les remises annoncées. S'il vous reste des chèques des anciens numéros, vous pourrez les utiliser dans la limite des promotions actuelles.

Ce qui est nouveau par contre, c'est l'unanimité des annonceurs qui, vu les résultats, sont tous d'accord désormais pour jouer à fond la carte des bons Micro News. Jetez un coup d'œil sur les promos et sachez apprécier et ne pas utiliser avec modération : presque tous les magasins vous offrent des remises globales sur tous leurs produits sans exception ! Ces offres représentent souvent une remise globale de 5%, mais certains magasins vous offrent plus de 10% de remise ! Et pour qui tout ça ? Pour vous, les lecteurs gâtés de Micro News !

Nous remercions donc chaleureusement les magasins participants. Il faut savoir que les marges bénéficiaires en micro familiale sont très réduites - les prix de tous ces magasins sont déjà très "tirés" - et qu'ils font là un effort supplémentaire hyper-sympa à l'intention exclusive de nos lecteurs. Bravo !

Comme on dit, c'est une affaire qui roule !

Joé Bonplan

Promotions valables uniquement jusqu'au 28 février 1989 et dans la limite des stocks disponibles

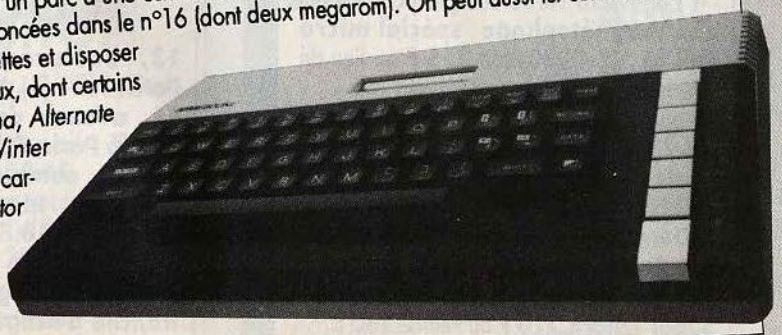
LE PLAN D'ENFER DU MOIS

189 F

ULTIMA

5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.96.31.

Incroyable ! Jamais vu ! Moins cher tu exploses ! Ultima propose en effet en exclusivité à nos lecteurs, contre remise de trois bons Micro News, **UN ORDINATEUR ATARI 800 XL POUR LA FABULEUSE SOMME DE 189 F !** Vous avez bien lu, il n'y a pas d'erreur de frappe : 189 F pour un ordinateur neuf, garanti, avec prise péritel et mode d'emploi en français. Le 800 XL est entièrement compatible avec la console Atari XE puisque les deux modèles sont intérieurement identiques et il dispose d'un parc d'une centaine de cartouches (prix moyen : 120 F), sans compter les nouveautés comme celles annoncées dans le n°16 (dont deux megarom). On peut aussi lui connecter un lecteur de cassettes ou de disquettes et disposer ainsi d'un immense parc de jeux, dont certains sont des chefs-d'œuvre (*Ultima, Alternate Reality, Summer Games, Winter Games, Arkanoïd*). Parmi les cartouches, citons *Flight Simulator 2, Airball, Mario Bros...* Technologiquement, le 800 XL est aussi puissant que le C64, et se classe parmi les meilleurs ordinateurs 8 bits.



MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre. Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, soit un prix de **1890 F** au lieu de 1950 F.

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.

- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Gunshot 1** d'une valeur de 79 F, soit **59 F**.

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **210 F** au lieu de 230 F.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'un **magnétophone spécial micro Philips VY-0030**, soit **255 F** au lieu de 275 F.

- 1 bon accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 170 F** au lieu de 190 F, **Cross Blaim 210 F** au lieu de 230 F, **Fantasm Soldier 210 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 210 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 125 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 125 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 210 F** au lieu de 230 F.

GAME'S

Forum des Halles. B.P. 66. 75001 Paris. Tél. : (1) 40.26.46.06.
Centre commercial 4 Temps. 92092 Puteaux. Tél. : (1) 47.73.65.92.

- 1 bon Micro News accepté dans les deux magasins Game's par tranche d'achat de 300 F.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.

- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F. Offre valable uniquement sur le neuf.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'un **pack de 5 jeux Amiga** (Power Play, Brataccas, Hacker 2, Deep Space, Little Computer People), soit **145 F** au lieu de 165 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

LTI

14, rue Cavé. 92300 Levallois. Tél. : (1) 47.31.49.38.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 150 F sur les **moniteurs couleur Atari SC1425 et SC1224 et Commodore 1084-S**, soit une remise de 13.5%.

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.
- 1 bon Micro News accepté pour tout achat d'une boîte de 10 disquettes vierges, ou de n'importe quel joystick ou ruban d'imprimante dans le magasin.

S.C.A.P.

62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél : (1) 42.43.22.78.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
Promotions spéciales sur les lecteurs de disquettes NEC pour Amiga ou Atari, 3"1/2 : 1250 F, 5"1/4 : 1550 F.

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.96.93.95.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
- 1 bon Micro News accepté dans les deux magasins Vidéoshop par tranche d'achat de 200 F. Cette offre n'est pas cumulable avec les promotions déjà en cours dans les deux magasins.

AMIE

11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.

VOUS OFF SERVICE :

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 4 490 F

1040ST + moniteur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur haute résolution 7 180 F

LOGICIELS ATARI

R-Type	225 F
International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Pacmania	205 F
Purple Saturn Day	249 F
La Quête de l'Oiseau...	249 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Spectrum 512 (D.A.O.) (F)	550 F

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on
990 F

Pistolet Interactif 449 F
avec 3 supers jeux de tir

Lunettes 3D 549 F
avec Missile Defense 3D
Konix Speedking (manette) 149 F
Accélérateur 129 F

CARTOUCHES A 169 F

Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F

Bank Panic
F-16 Fighter
Ghost House
Global Defense
My Hero
Super Tennis
Transbot

219 F

Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F

Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy Zone II
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Missile Defense 3D
The Ninja
Out Run
Quartet
Rocky
Secret command
Wonder Boy
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F

Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F

After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

349 F

Keisenden

RE UN NOUVEAU LE DÉPÔT-VENTE !

Pour l'achat d'une machine récente (PC, ATARI ST, AMIGA ou MSX), nous reprenons votre ancien MSX en dépôt-vente.

Disquettes de grande marque - double face, double densité
135 TPI - 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

AMIGA

Amiga 500 + péritel **4 490 F**
+ démo + 4 jeux + 1 boîte de disquettes + 1 manette

Amiga 500 **7 290 F**
+ moniteur 1084 haute résolution + démo + 4 jeux + 1 boîte de disq. + 1 manette

Amiga 500 **8 950 F**
+ moniteur 1084
+ imprimante MPS 1250

Moniteur 1084	2 950 F
Moniteur couleur PHILIPS :	
- VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Imprimante MPS 1250 mono	1 990 F
Imprimante MPS 1500 couleur	3 390 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 570 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Tapis pour souris	45 F

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Battle Chess	289 F
Buggy Boy	259 F
California Games	225 F
Capone*	329 F
Defender of the Crown	259 F
Double Dragon	195 F
Explora	370 F
Fernandez Must Die	prix NC
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Interceptor	280 F
Karate Kid II	230 F
La Quête de l'oiseau du temps	299 F
Leader Board Collection	259 F
Le Livre de la Jungle	245 F
Marble Madness	190 F
Nebulus	259 F
Obliterator	235 F
Operation Wolf	245 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Purple Saturn Day	249 F
Rocket Ranger	299 F
Sentinel	230 F
Starglider II	259 F
Test Drive	305 F
Thunderblade	255 F
Thundercats	239 F
Les 3 Stooges	295 F
Tetris	190 F
Vampire Empire	210 F
Xenon	225 F
Zoom	250 F
944 Turbo Cup	249 F

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	900 F
Package bureautique (Maxiplan, Superbase, ProWrite)	2 990 F

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées

TOP SECRET

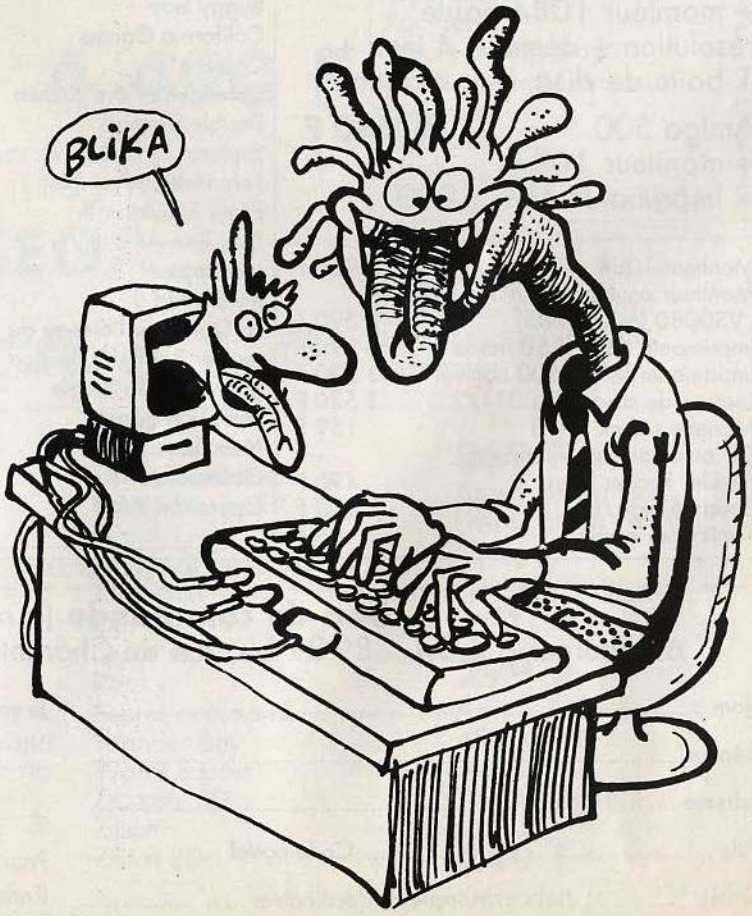
TOMAHAWK

COKTEL VISION

Ce mois-ci, c'est Coktel Vision et Tomahawk qui s'associent à Micro News pour offrir des jeux à tous les gagnants !

Nous recevons tous les jours un volume impressionnant de Top Secret en tous genres et pour toutes les machines et ça nous énerve de ne pouvoir en publier qu'une infime minorité. Alors on s'est tous mis au boulot et croyez-moi ça n'a pas été facile ! Nous avons séparé le bon grain de l'ivraie, autrement dit les envois originaux des simples copies de trucs sans intérêt ou ayant déjà été publiés ailleurs. Malgré le nombre étonnant de solutions publiées ce mois-ci, nous avons tenu le coup... Tous les gagnants vont recevoir un logiciel : c'est **Coktel Vision** et **Tomahawk** qui vous les offrent. Ayons une pensée émue pour une telle générosité... Pour les petits nouveaux, les bleus, je réexplique encore une fois le principe de Top Secret. Si nous publions une solution que vous nous avez envoyée, vous gagnez un jeu offert par un éditeur (différent tous les mois). Que faire pour être publié ? Nous envoyer des astuces sur un jeu récent, des trucs inédits qui ne soient pas recopiés mais que vous ayez trouvés vous-même. Enfin, il faut que l'envoi soit quand même suffisamment important. Si vous m'envoyez "Alors voilà, pour arriver au bout de Galaxian, il faut tuer tous les monstres" ou "Pour finir Pac-Man, il faut réussir tous les tableaux", c'est un peu léger... Si votre Top Secret est intéressant mais un peu court, on vous enverra quand même un ancien numéro de Micro News : pensez à nous indiquer ceux que vous ne possédez pas ! Enfin, pour éviter toute contestation, inscrivez la ligne suivante dans votre lettre "Je certifie être l'auteur de ce Top Secret et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Bon, je vous laisse, vous avez de quoi vous occuper pendant un moment...

Olivier Zythoun



ST

ÉLITE - Rainbird
Dans la présentation, on peut faire tourner les vaisseaux, les grossir, les diminuer... avec les touches du clavier :
I : grossissement.
O : diminution.
Q : change les axes.
D : automatique.
Flèches de déplacement : rotation ou translation.
F : Vaisseau suivant.
Voici aussi un moyen d'avoir des crédits illimités.
Chargez le jeu et faites une sauvegarde de la partie dès le début. Reprenez ce fichier avec *Mutil* ou un éditeur équivalent. A l'adresse 000D vous trouverez quelque chose comme F2F218, remplacez cela par 101010 ou F21018 pour les moins gourmands, et voilà vos problèmes d'argent réglés : à vous le système d'autoguidage et les lasers militaires.

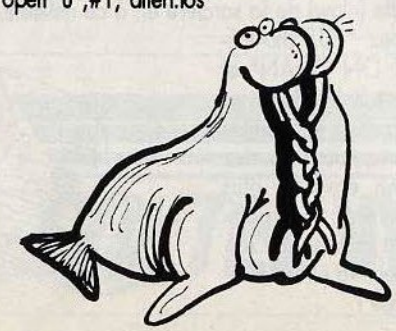
PAC-MANIA
Grand Slam Entertainment
Toujours avec *Mutil* ou un autre éditeur de secteur, cherchez dans "Z.PRG" la séquence 53993000000EA et remplacez-la par 6004000000EA

SUPER HANG-ON - Electric Dreams
Pour avoir 99 secondes, éditez le fichier "Loader1.dsk", et remplacez 33FC3209 par 33FC6309.

STARGOOSE - Logotron
Pour avoir des vies infinies, dans le fichier "star.bin" il faut remplacer 04790001000004EEA par 0479000000004EEA

ALIEN SYNDROME - Ace
Cette fois-ci, ce programme en GFA vous offre des vies infinies mais aussi un bonus de temps !

```
open "u",#1,"alien.tos"
dpoke 300000, &180
seek #1,31740
for i=1 to 6
bput #1,300000, 2
next i
seek #1,20818
poke 300000,0
poke 3000004, &60
bput #1,300000, 5
seek #1, 20856
bput #1, 300000, 5
close #1
```



THUNDER BLADE - US Gold
Pour des vies infinies , prenez la disquette A. Editez le fichier "THUNDER.PRG", sélectionnez ensuite l'option "recherche", et introduisez la valeur "33FC0004". Celle-ci localisée (secteur 0 - ligne 120 si vous utilisez *Diskdoctor*), remplacez-la par "33FC00FF" et partez maintenant à la conquête de nouveaux écrans...

BAAL - Psyclapse
Voici toutes les coordonnées de l'endroit où se situent les différentes "cabines de relais" dans le premier domaine :

48 <-> 63
28 <-> 52
56 <-> 38
50 <-> 06
38 <-> 29
24 <-> 03
16 <-> 25
03 <-> 38
14 <-> 66

SPACE HARRIER - Elite
Dans le disque A, cherchez 397C0003DFD426EFF et changez le 03 par 1E et vous aurez 30 vies de plus.

ATAX - Ramware
Dans le programme principal, trouvez la séquence suivant le 33FC0005 et mettre 7FFF à la place de 0005. (Adresse 180 avec *Mutil*).

ARMY MOVES - Ocean
Toujours dans le programme principal, changez le premier 0005 en 0063.

RETURN OF THE JEDI - Lucasfilm
Dans le fichier (JEDI-PRG), cherchez 0A043900010000B63C45 et changez le 01 par 00.

GOLDRUNNER II- Microdeal
Sur le disque A, cherchez 047900010 00050FE et changez le 01 par 00.

ALTAIR - Ere Informatique
Dans le fichier (ALTAIR.DAT), remplacez 33FC0003 par 33FC0063.

1943 - Go !
Dans le fichier (SND1.PIN) changez 13FC000300000BE54 par 13FC00990000BE54. Cherchez ensuite 13FC00030000C01F deux fois et changez le 03 par 99 dans le second.

PREDATOR - Activision
Dans le fichier (HELI 1.DAT), cherchez 33FC000300065BEE et changez le 0003 par 7FFF (vies infinies). Pour les munitions, cherchez 33FC00480006 et remplacez le 0048 par 7FFF. Pour finir, les grenades : cherchez 33FC000300066066 et changez le 0003 par 7FFF.

BOMJACK - Elite
Dans le fichier (BOMB.DAT), changez le 000300A064 par 009900A064.

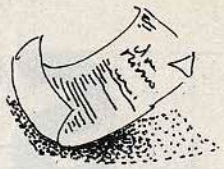
WIZBALL - Ocean
Pour avoir 255 vies, éditez le disk et au secteur 518, ligne 210 colonne 21, changez 04 en FF (avec *Diskdoctor*).

BIONIC COMMANDO - Go !
Editez la piste 2 secteur 5 ligne 0 colonne 6, remplacez 06 par 79 (avec *Diskdoctor*).

PLUTOS
Avec *Mutil*, éditez le programme principal, et en ligne 10F0 changer 33FC0003 en 33FC00FF.

PROHIBITION - Infogrames
Toujours avec *Mutil*, éditez le programme principal et changez 33FC0003 en 33FCFFFF : ça vous donnera la bagatelle de 65536 vies. Confortable, non ?

ST - AMIGA - CPC - C64 - PC



JINXTER
(Rainbird)

Voici, en grande première, la solution complète de Jinxter, un jeu d'aventure Magnetic Scrolls-Rainbird. Allez dire après ça qu'on ne vous gâte pas !

- Look Ticket - WAIT (x3) - SHOW TICKET TO INSPECTOR - WAIT (x3) - PRESS BUTTON - WAIT (x4) - LEAVE BUS - GET KEYRING - WAIT (x2) - READ DOCUMENT - OPEN GATE - N - UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR - N - NW - GET CASE - LOOK UNDER BED AND GET SOCK - OPEN WARDROBE - GET SHOES - N - GET OPENER - OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILD - CLOSE FRIDGE - E - GET TALECLOTH - S - GET PHONE - N - OPEN DOOR WITH IRON KEY - N - GET SECATEURS AND GLOVES - N - E - SHOW TABLECLOTH TO BULL - DROP TABLECLOTH - S - WEAR GLOVES - HOLD WIRE AND CUT WIRE SECATEURS - E - E - GET BOTTLE - W - SE - S - GET MOUSE TRAP AND CAN - N - NW - S - OPEN DOOR WITH RUSTY KEY - SW - OPEN TRAPDOUR - W - GET CANDLE AND MATCHBOX - S - SW - S - LISTEN TO MAGPLE - WEAR SPECTACLES - N - NE - N - E - D - GET CHEESE - WEAR SHOES - U - PUT CHEESE ON MOUSE TRAP - SET TRAP - DROP IT - W - S - DAIL 300 - N - E -WAIT - OPEN BOX AND GET A MATCH AND CLOSE BOX - STRIKE MATCH AND LIGH CANDLE WITH MATCH - WARM PLASTIC KEY WITH CANDLE - AGAIN - NE - OPEN MAILBOX WITH PLASTIC KEY - GET PARCEL AND OPEN IT - LOOK IN IT - GET LETTER AND CHARM - READ LETTER - N - NW - w - S - S - W - OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT - CLOSE FRIDGE - WAIT (x20) - OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE - OPEN BOX - GET A MATCH - CLOSE BOX - STRIKE MATCH AND LIGHT THE CANDLE WITH MATCH - WARM ICE WITH CANDLE - DROP WATER - PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE - DROP LETTER, PARCEL AND TICKET - E - N - N - E - SE - S - SW - LOOK TRAP - GET MOUSE - NE - N - SE - S - LOOK IN BOAT - GET BUNG - OIL RUNNER WITH OIL - OPEN DOOR - S - GET SACK AND LOOK IN IT - PUT WALRUS CHARM IN IT - PUT BUNG IN SOCK - PUT SOCK IN HOLE - PUT CANOE IN LAGOON - ENTER CANOE AND GET PADDLE - S - S - LEAVE CANOE - D - OPEN CAN WITH OPENER - EMPTY CAN ON DIRT - MOVE DIRT - E - E - DROP ALL - DROP TROUSERS AND SHOES AND GLOVES - WEAR SUIT, MASK AND FLIPPERS - GET AQUALUNG - W - W - U - N - WEAR AQUALUNG - D - NW - N - OPEN HATCH - D - CLOSE HATCH - PRESS LEFT BUTTON - TURN WHEEL - OPEN DOOR - E - D - GET COIN - OPEN DOOR - V - W - PRESSE RIGHT BUTTON - E - D - E - WAIT (x3) - U - GET CHARM - D - W - U - W - OPEN HATCH - U - S - SE - U - S - D - E - DROP AQUALUNG, SUIT, MASK AND FLIPPERS - E - WEAR TROUSERS, SHIRT, LOVES, AND SHOES - GET ALL - W - W- U - ENTER CANOE - PUT UNICORN CHARM IN SACK - N - SW - LEAVE CANOE - DROP PADDLE AND SECATEURS - S - NW - ASK BAKER ABOUT JOB - D - E - OPEN FLOUR SACK - SIEVE FLOUR WITH SIEVE - GET TINY CHARM - W - LOOK TABLE - GET BAKING TIN - DROP TINY CHARM IN IT - OPEN OVEN - PUT BAKING TIN IN IT - CLOSE OVEN - PRESS BUTTON - AGAIN - OPEN OVEN - GET BAKING TIN - GET BREAD AND DROP BAKING TIN - U - GIVE BREAD TO BAKER - GET BREAD AND BREAK IT - GET PELICAN CHARM - OPEN DOOR - NE - SHOW MOUSE TO MISTRESS - TURN TOP RIGHT HANDLE - TURN BOTTOM RIGHT HANDLE - AGAIN - AGAIN - TURN TOP LEFT HANDLE - OPEN SAFE - GET CHARM - OPEN DOOR - SW - SE - OO JIMY HEARTH - GET ASH - N - D - GET COIN - U - S - SW - DUOFER ENGINE - DOOFER UNICRON - DROP ALL - GET LADDER AND OPENER - KNOCK DOOR - THROW OPENER AT LAMP - SW - E - LEAN LADDER TO GIRDER - W - NE - GET ALL - SW - CAST OO JIMY SPELL ON FIRE - GET STOUL - E - DROP STOOL - GET CHARMS - PUT CASE IN SACK - CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH CAST THINGY SPELL ON SUN WEATHERMAN - HOLD ON TO THE RAIN WEATHERMAN - GET UMBRELLA AND HAT - CLIMB CLOUD - CAST OOJIMMY SPELL ON CLOUD - SW - SW - E - GET STOOL W - NE - NE - DROP CAN, MOUSE AND PLASTIC BOTTLE - PUT SACK ON STOOL - GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL - CLIMB CLOUD - DOOFER CLOUD - E - BUY TICKET WITH TWO FERG COIN - E - E - SHOW TICKET TO INSPECTOR - WAIT - WAIT - PUT SADDLE ON UNICORN - CLIMB UNICORN - DOOFER UNICORN - D - E - DROP SHOES - N - E - D - OPEN DOOR - N - WAKE XAM - DRINK MILK - PUT CANDLE IN BOTTLE - TIE ROPE TO MANACLES - OPEN BOS AND GET MATCH - LIGHT CANDLE WITH MATCH - DROP BOTTLE UNDER ROPE - N - WAIT - N - U - NE - OPEN DOOR - E - E - SLIDE - SLIDE 8 - SLIDE 1 - SLIDE 6 - SLIDE 7 - SLIDE 2 - SLIDE 9 - SLIDE 5 - SLIDE 3 - SLIDE 4 - GET BRACELET - PUT CHARMS ON BRACELET - W - W - SW - NW - U - U - OPEN LEFT DOOR - N - GET BALL - 5 - D - D - SE - PUT ASH ON HEARTH - U -

Maintenant tapez "LOOK BALL" jusqu'à ce que la sorcière regarde en direction de Fireplace; à ce moment tapez "DOOFER BALL" puis "WAIT" jusqu'à ce que vous voyiez la griffe (claw) de la sorcière et, à ce moment, tapez "PUT BRACELET ON CLEAN" et c'est fini ! Voilà un Top Secret d'enfer comme vous devriez m'en envoyer plus souvent : je peux vous assurer que son auteur va être récompensé !

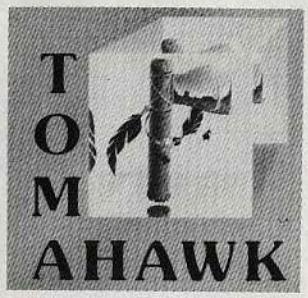
COKTEL VISION

ATARI - C64 - APPLE II

SUNDOG

Au cas où vous l'ignoreriez, Sundog fût, il y a maintenant deux ou trois ans, le premier jeu d'un éditeur appelé à être idolâtré : je parle de Faster Than Light, c'est à dire FTL, géniteur du fabuleux Dungeon Master. En fait, ces gens-là sont vraiment doués, comme en témoigne Sundog, pourtant "âgé" de deux ou trois ans.

La colonie recherchée (Banville) se trouve sur la planète Jond.
Les colons sont disseminés un peu partout dans les entrepôts, souvent ceux de villes sans astroport. Dès que possible, s'équiper sur Worremed d'un Groundscanner permettant au vaisseau d'atterrir près des villes sans astroport.
Utilité des objets achetés dans les tavernes.
Charmer : permet d'obtenir des prix plus bas lors d'achats.
Nutrapack : remonte le niveau nourriture au maximum en une fois.
Cloaker : rend le vaisseau invisible aux ennemis.
Concentrator : augmente la puissance de feu des lasers.
Ground scanner : permet l'atterrissage près des villes sans astroport.
Anti Cloaker : rend visible les vaisseaux enemis ayant un Cloaker.
Pendant les longs voyages interplanetaires, on accélère le mouvement si l'on dort, à condition que l'on soit certain de ne pas être attaqué en plein sommeil. Pour cela, il faut soit voyager avec une cale vide, soit ne transporter que des Cryogens.
Pour s'enrichir sans risque, il suffit d'acheter le plus possible de Control Node (1750c) sur Jond et aller les vendre dans les bars sur Glory (5100c).



Pour aller sur Enlie, il faut auparavent avoir monté le Booster hyperspatial obtenu à l'astroport de Banville.
Pour que Banville apparaisse sur les cartes de navigation, il faut y aller en jeep. Elle n'est pas très loin de l'astroport.
Pour finir, voici la liste des marchandises qui vous seront demandées à Banville au cours des différentes phases de jeu :

Phase 1
1 Fruits/Vegs
1 Stock Embryo
1 Grains/Cereals
1 Seed/Sprouts
Phase 2
2 Cryogens
1 Wood/Fiber
1 Spices/Herb
1 Meats
1 Sunsun
Phase 3
4 Cryogens
1 Comgear
1 Synthesizer
Phase 4
1 Spice/Herb
1 Cadcams
1 Cryogens
1 Grain/Cereal
1 Silliship
1 Nullgrav
1 Chronograph
Phase 5
1 Droid
1 Clothing
1 Fruits/Vegs
1 Pharmaceuticals
1 Meats
2 Cryogens
Phase 6
1 Sunsun
3 Cryogens
1 Silliship
1 Hand Weapons
1 Gold
Phase 7
1 Stimulants
1 Gem/Crystal
1 Organics
1 Bioships
2 Cryogens
1 Siliship
1 Fruits/Vegs
2 Cryogens
Phase 8
1 Chronograph
1 Radioactives
1 Synthesizer
2 Cryogens
1 Pharmaceuticals
1 Rare Earth
1 Bioships
Phase 9
1 Cryogens
1 Clothing
1 Art Objects
1 Radioactives
1 Furs/Silks
1 Droïds
1 Exotics Metals
1 Antimatter

COKTEL VISION

ED'EN COMPUTER

102 Av du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Vente par Correspondance-C.Bleue
CREDIT CETELEM-Paiement differe

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel.....: 4490 Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S...: 6990 Fr
Amiga 2000 avec cable peritel : 11590 Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S..: 14590 Fr
Amiga 2000+1084S+D dur 20m: 22190 Fr
Amiga2000+1084S+D dur+XT..: 25990 Fr
Lecteur externe 1010 .....: 1390 Fr
Moniteur A2080 haute definit.....: 4390 Fr
Extension memoire A501 512K...: 1490 Fr
EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 interne .....: 3250 F

ATARI

Atari 520 STF.....: 3490 Fr
Atari 520STF+Moniteur mono: 4980 Fr
Atari 520STF+Moniteur Coul...: 5490 Fr
Atari 1040STF+Monit Mono.....: 5990 Fr
Atari 1040STF+Monit Coul.....: 7490 Fr
Mega ST2 +Monit mono.....: 9990 HT
Mega ST4+Monit Mono.....: 12950 HT
Disque Dur 30 Megas.....: 4990 Fr
Pour les Megas avec LASER Telephonez
POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR DES CADEAUX .TELEPHONEZ NOUS!!!

DIVERS

STAR LC 10.....2490 Fr
STAR LC 10 Couleur.....2950 Fr
STAR LC 24 10.....3990 Fr
Notre Service DEPOT-VENTE-OCCASION
DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES
Tapis Souris : 75 Fr - Disquettes 3½ : 9.9 F

COMPATIBLE P.C I.B.M

I.B.M Représente 10% du Marché U.S.A
La Gamme part du XT 10Mh et va flirter avec le 386 COMPAC (27.9Mh !) DU PRO !!!
exemple AT 80286 & 12Mh,D.Dur 20 Mo 1Mega,Ecran 14 pouces, 102t: 12990 ttc
POUR LES PROS QUI VEULENT DU BEAU !!

T:43.42.22.50

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER
EDDIE

AMIGA

ST - APPLE - PC

KING'S QUEST 3

Voici un monument ! Accrochez-vous, puisque nous vous proposons la solution intégrale du génial King's Quest 3 édité par Sierra On Line ! Comme il faut compter une bonne dizaine de pages, nous vous la présenterons en trois fois. Le temps d'aller acheter le soft si vous ne le l'avez pas...

Vous êtes Gwydion, esclave d'un maléfique sorcier du nom de Manannan. Vous devrez vous débarrasser de votre diabolique maître et découvrir votre destinée en traversant l'océan et en surmontant plusieurs obstacles.

1re PARTIE

Vous commencez l'aventure à l'entrée de la maison de Manannan. Attendez quelques secondes et le sorcier va apparaître en vous demandant de faire une certaine corvée (traduisez ce qu'il dit).

S'il vous demande :

- de passer le balai dans la cuisine, allez dans la cuisine, prenez le balai à côté du foyer en tapant GET BROOM et alors Gwydion se mettra à balayer.
- de nettoyer son bureau, alors allez dans son bureau et prenez "l'épousseteur" qui se trouve sur le petit cabinet en tapant GET DUSTER et vous nettoyerez le bureau de votre maître.
- de vider son pot, alors allez dans la chambre du sorcier et prenez le pot juste à côté de son lit en tapant GET POT.
- De nourrir les poulets, sortez de la maison (vers le sud), allez juste à côté du poulailler derrière la clôture où il y a une poche de grains pour poulet et tapez FEED CHICKEN et Gwydion jettera des grains aux poulets. Après, revenez dans la maison (pour ouvrir la porte tapez OPEN DOOR).

Note : Si vous rencontrez Manannan en train de travailler dans son bureau ou en train de regarder dans son téléscope au 3ème étage, ressortez vite de cette pièce.

Après ce petit boulot, il faut attendre que le sorcier réapparaisse en vous disant qu'il s'absentera pendant quelques temps (jusqu'à la 30ème minute), en anglais : "Gwydion, I have decided to take a journey". S'il ne dit rien, il réapparaîtra un peu plus tard, il se peut aussi qu'il vous demande un autre travail.

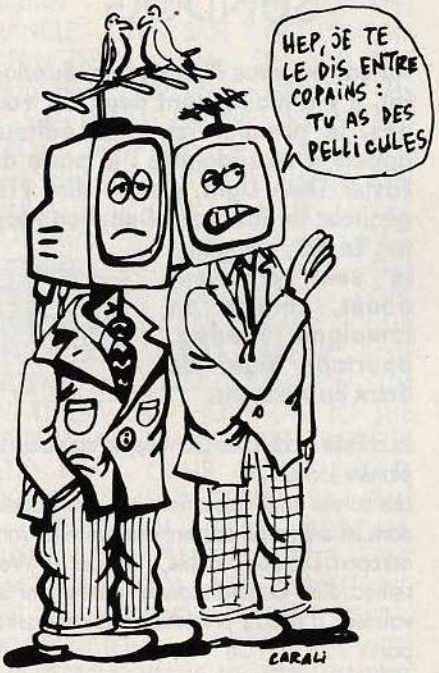
En attendant, allez dans la salle à manger, allez près de la grande table, prenez la tasse en tapant GET CUP. Ensuite, allez dans la cuisine, approchez-vous de la table, il y a de la nourriture dessus. Prenez le pain (GET BREAD), les fruits (FRUIT) et la viande (MEAT). Maintenant, allez devant le balai. Juste en haut, accrochés sur le mur, il y a un couteau et un cuillère, prenez-les (GET KNIFE), (SPOON). Vous avez remarqué la grande étagère ? Il y a un bol sur une tablette. Approchez-vous de l'étagère et prenez-le (GET BOWL). Après que le sorcier vienne vous dire qu'il partira pendant quelques temps, profitez-en pour ramasser les objets spéciaux (avec un *) car si le sorcier vous surprend avec des objets de ce genre sur vous il vous tuera. Faites donc attention !

Mais ne vous en faites pas, vous pourrez cacher tous vos objets sous votre lit dans la chambre de Gwydion. Il vous suffira de vous approcher de votre lit et de taper GET ALL. Mais si vous ne voulez que cacher un ou certains objets vous taperez alors PUT et le nom de l'objet. Ah ! Vous devriez cacher les objets spéciaux *, une ou deux minutes avant la 30ème minute !

Bon, au boulot !

Voici où sont les objets spéciaux cachés dans la maison. Allez dans la chambre du sorcier. Approchez-vous du bureau avec un miroir et ouvrez le tiroir (OPEN DRAWER). Vous y découvrez un petit miroir et vous le prendrez automatiquement. Allez près de la grande armoire, ouvrez-la (OPEN CLOSET) et tirez sur les vêtements (PUL CLOTHES), vous trouverez une carte magique et vous la prendrez automatiquement, refermez l'armoire (CLOSE CLOSET).

Il y a une clef sur l'armoire, regardez sur le dessus (LOOK TOP OF CLOSET) et vous la prendrez.



Maintenant, approchez-vous de l'autre bureau, ouvrez un tiroir (OPEN DRAWER) et vous prendrez la fiole qui s'y trouvera. A présent allez au 3ème étage. Si vous avez une bonne vue (ou un bon écran couleur) vous remarquerez une mouche morte par terre juste à côté du téléscope, prenez-la (GET FLY). Ah oui ! J'oubliais le maudit chat noir, le méchant petit minou chou-chou de Manannan ! Cherchez-le dans la maison, lorsque vous l'aurez trouvé, vous lui prendrez une touffe de sa magni-fi-que fourrure, hé, hé ! Il vous faudra de la patience car ce satané sac à puces ne se laisse pas arracher ses poils facilement, il vous faudra le prendre dans vos bras à maintes reprises, tapez GET CAT puis GET FUR. Si ce méchant minou vous bloque le passage, FRAPPEZ-LE ! (HIT CAT).

A présent, sortez de la maison et descendez jusqu'en bas de la montagne. A un moment, un aigle passera dans un tableau au hasard

COKTEL VISION

SDI™

LA TERRE EST EN DANGER !

LA guerre nucléaire est déclenchée. L'Est et l'Ouest s'affrontent. Grâce à votre impressionnante réserve cachée d'armes nucléaires, supprimez vos ennemis et sauvez la planète de l'ultime catastrophe !

Photos d'écran sur Atari ST

Disponible sur

- Commodore 64 Cassette et Disquette
- Spectrum Cassette et Disquette
- Amstrad Cassette et Disquette
- Atari ST et Amiga.

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX FRANCE
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

SEGA®

ACTIVISION

Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.

du jeu. Il se peut qu'il laisse tomber une plume, alors ramassez-la (GET FEATHER). Allez à la case n°12 du plan du royaume. Il y a un gros arbre, devant lui par terre il y a des glands, allez juste devant deux petits glands devant l'arbre et ramassez-en (GET ACORN). Il y a un trou à la base de l'arbre, mettez-y votre main (PUT HAND IN HOLE) et tirez sur la corde qu'il y a à l'intérieur.

Une échelle de corde descendra de l'arbre, approchez-vous en et grimpez-y. En haut il y a une cabane, entrez-y. Attention, si le bandit qui habite ici est réveillé, il vous jettera en bas de l'arbre. S'il dort, tant mieux. Approchez-vous de la table et prenez la bourse (GET PURSE). Si vous vous êtes fait voler, ouvrez le coffre (OPEN BOX) et prenez tous vos objets perdus (GET ALL). Redescendez et dirigez-vous vers la case n°14. Allez devant la porte du magasin (store) et ouvrez-la (OPEN DOOR), entrez. Approchez-vous du chien couché sur le plancher et prenez-lui quelques poils (GET FUR). Allez au comptoir et achetez de l'huile de poisson (BUY OIL), une pochette (POUCH), du lard (LARD) et du sel (SALT).

Sortez du magasin pour descendre à la case n°19. Approchez-vous de l'arbre où il y a de la mousse sur sa branche et prenez-la (GET MISTLETOE).

Allez à la case n°18. Si vous voyez une famille d'ours entrer dans cette maison ou si vous ouvrez la porte (OPEN DOOR) et que le papa ours vous fout son pied au c..., allez dans un tableau voisin et revenez. Si maman ours travaille dans son jardin et que vous vous en approchez trop, vous allez vous apercevoir qu'elle a un bien meilleur coup de pied que papa ours (vous allez retomber à la case 3, le tableau juste en bas de celui où vous étiez). Enfin, si vous réussissez à entrer dans cette "foutue" barraque, allez en avant de la petite chaise et prenez le bol de porridge qu'il y a sur la table (GET PORRIDGE).

Montez l'escalier, allez devant le bureau, ouvrez le tiroir (OPEN DRAWER) et prenez le dé à coudre qu'il y a dedans (GET THIMBLE). Sortez de la maison et allez dans le jardin. Prenez un peu de rosée avec le dé à coudre (GET DEW). Regardez votre carte magique (LOOK MAP). Surprise ! Au fur et à mesure que vous vous promeniez dans le pays, le carte se dessinait. Elle peut aussi vous téléporter où vous voulez. Vous pouvez faire bouger la flèche et la placer à l'endroit où vous voulez être téléporté. Mettez-la sur la montagne (au milieu) et appuyez sur F6.

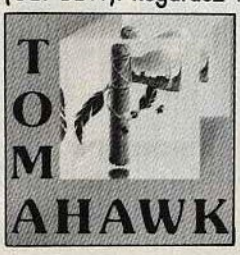
Vous voilà téléporté non pas en haut de la montagne, mais tout à fait en bas. Remontez cette maudite colline. Pour ouvrir la porte de la maison tapez OPEN DOOR. Une fois à l'intérieur, allez dans le bureau du sorcier. Allez devant le petit cabinet et ouvrez-le avec la clé (UNLOCK CABINET). Vous y prendrez la baguette magique de Manannan. Allez au coin où les deux bibliothèques se touchent et bougez quelques livres (MOVE BOOK), vous découvrez un levier, bougez-le (MOVE LEVER) et une trappe dans le plancher s'ouvrira.

Descendez jusqu'en bas de l'escalier, approchez-vous de l'étagère juste à côté de l'escalier et prenez-y quelques ingrédients (GET SAFFRON, MANDRAKE, TOADSTOOL, JUICE, BONE et SPITTLE). Approchez-vous du livre, et ouvrez-le à la page XXV (TURN PAGE XXV) et faites la recette magique s'intitulant "Transforming another into a cat"

Cette recette servira à vous débarasser du sorcier en le transformant en chat. Mais avant, mettez les biscuits obtenus dans le porridge (PUT COOKIE IN PORRIDGE), montez dans le bureau, repoussez le levier (MOVE LEVER) et replacez les livres (MOVE BOOK). Allez remettre la baguette à sa place en débarrant le cabinet (UNLOCK CABINET). Tout cela pour que votre maître ne se doute de rien. Remontez dans votre chambre, la chambre de Gwydion. Cachez tous vos objets sous votre lit, approchez-vous du lit et tapez PUT ALL et reprenez le porridge (GET PORRIDGE).

Maintenant, attendez en bas de l'escalier que le sorcier revienne en vous disant qu'il est prêt à manger. Ha ! Ha ! Il ira se mettre à table et vous n'aurez qu'à aller dans la salle à manger, derrière la grande table tout juste à côté de Manannan et lui donner le porridge empoisonné (GIVE PORRIDGE TO WIZARD).

Voilà ! Bravo ! Vous avez changé votre diabolique maître en chat. Mais ce n'est pas fini, loin de là ! Vous connaîtrez votre destinée dans la partie 2, que nous vous livrerons sans faute, promis-juré, le mois prochain !



AMIGA

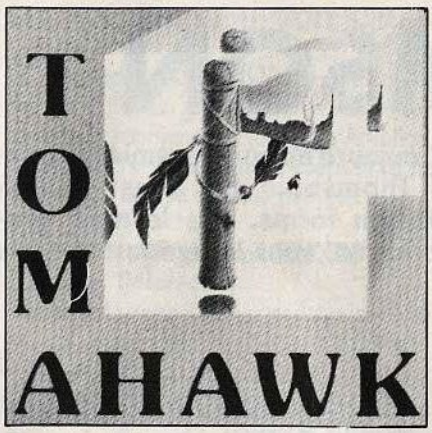
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE - Ocean

Chaussures adéquates
100m : running.
Long : running.
Poids : long spikes.
Hauteur : sandals.
400 : track shoes.
110m : running.
Disque : long spikes.
Perche : flat soles.
Javelot : half spikes.
1500m : short spikes.
Entraînement : training.
Et puis surtout, essayez d'obtenir 3 Lucozades, ça aide beaucoup !

FAERY TALE ADVENTURE

Vous avez besoin d'une disquette vierge que vous nommerez USER ou Utilisateur (comme vous voulez). Sauvegardez le jeu (sous la lettre A) et chargez l'AmigaBasic. Tapez le programme.

```
80 PRINT"FAERY TALE ADVENTURE : ASTUCE"
85 PRINT "Merci, Mr Micro News"
90 OPEN "R", #1, "UTILISATEUR : A. FAERY", 1 : FIELD #1,1 AS N$
95 Bals=34
100 RSET N$ = CHR$ (100) : L = 2 : ST = 31 : EN = 38 : GOSUB 280
110 ST = 107 : EN = 107 : GOSUB 280
120 RSET N$ = CHR$ (255) : ST = 32 : EN = 38 : GOSUB 280
130 ST = 108 : EN = 108 : GOSUB 280
140 L = 1 : X = 243 : GOSUB 310 : IF B = 0 THEN 160
150 ST = X : EN = 250 : RSET N$ = CHRS(1) : GOSUB 280 : GOSUB 200
160 X = 199 : GOSUB 310 : IF B = 0 THEN 180
170 ST = X : FN = 206 : RSET N$ = CHRS(1) : GOSUB 280 : GOTO 200
180 X = 155 : GOSUB 310 : IF B = OTHEN PRINT"ERREUR" : STOP
190 ST = X : EN = 162 : N$ = CHR$(1) : GOSUB 280
200 INPUT"SOUHAITEZ-VOUS CHANGER DE LIEU (Y/N)" ; M$
210 IF M$ = "N" THEN 270
220 PRINT"(P)ixel Grove (I)sle of Sorcery (T)ambry (G)rief"
230 INPUT"CHOISISSEZ UN DE CES LIEUX" ; F$
240 IF F$ = "P" THEN RESTORE 320 ELSE IF F$ = "I" THEN RESTORE 330
250 IF F$ = "T" THEN RESTORE 340 ELSE IF F$ = "G" THEN RESTORE 350
260 FOR A = 86 TO 92 : READ B : RSET N$ = CHR$(B) : PUT #1, A : NEXT
270 PRINT"ET VOILA" : STOP
280 FOR A = ST TO EN STEP L : PUT #1, A : NEXT
290 IF L = 2 THEN RETURN ELSE RSET N$ = CHR$(220)
300 FOR B = EN + 1 TO EN + 14 : PUT #1, B : NEXT : RETURN
310 GET #1, X : B = ASC (N$) : RETURN
320 DATA 4, 24, 138, 46, 86
330 DATA 1, 61, 243, 27, 239
340 DATA 0, 74, 227, 61, 139
350 DATA 0, 44, 17, 114, 6
```



INTERCEPTOR - Electronic Arts

Voici un programme BASIC qui permet de créer sur n'importe quelle disquette un "mission log" où toutes les missions sont accessibles lors du démarrage d'Interceptor (après lecture de ce même log, évidemment...).
De plus, ce "mission log" reflètera des talents de pilote exceptionnels... Mais essayez donc, car voici le programme à lancer sous AmigaBasic :

```
CLS
PRINT "Insérez dans le Drive Interne (dfO:) votre disquette log"
PRINT "Puis appuyez sur une touche..."
PRINT " Viva Micro News"
WaitKey :
Touche$-INKEY$
IF Touche$-""THEN WaitKey
OPEN "dfO:config" FOR OUPUT AS 1
Bal$=Bal$+CHR$(A)
FOR I-O TO 77
READ D
Contenu$=Contenu$+CHR$(D)
NEXT I
PRINT#1, Contenu$ ;
CLOSE 1
CLS
PRINT "Voilà c'est fait, merci Micro News !"
END
DATA  &H01, &H01, &H01, &H01, &H01, &H0A, &H05, &H03
DATA  &H00, &H00, &H0F, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00
DATA  &H00, &Hb0, &H00, &H00, &H00, &H01, &H01, &H01
DATA  &H01, &H01, &H01, &H00, &H00, &H00, &H4D, &H49
DATA  &H43, &H52, &H4F, &H20, &H4E, &H45, &H57, &H53
DATA  &H21, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00
DATA  &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H06
DATA  &H00, &H06, &H00, &HC8, &H00, &H0A &H00, &H1E
DATA  &H00, &H1E, &H00, &H1E, &H00, &H1E, &H00, &H00
DATA  &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H00
```

COKTEL VISION

THOMSON

Le Major Thomson vous propose aujourd'hui une première sélection de Top Secret pour Thomson. Ce n'est qu'un d'échauffement, pour vous mettre en forme. Dès le mois prochain, le Major, au meilleur de sa forme, vous livrera les derniers secrets des jeux Thomson.

SLAP FIGHT - Fil, pour TO8 (Frédéric Théveny, Bagnols sur Cèze)

Si on veut avoir dès le départ une double taille, il suffit :
- De commencer une partie ;
- Se faire tuer toutes les vies sauf une ;
- Prendre une fois la taille ;
- Prendre assez d'étoiles pour que l'icône TAILLE soit allumée ;
- Se faire tuer le principal vaisseau ;
- A la fin de l'explosion, avant que l'écran ne s'efface, on appuie sur espace.
- On fait une deuxième partie et dès le départ on a une double taille. Facile, n'est-il pas ? Mais peut-être n'est-ce pas très fair-play...
- D'autre part, le code d'accès à la deuxième partie du logiciel est : 5E754D5.1.6A56.

ARKANOID - US Gold

Et oui, Arkanoïd est également génial sur Thomson. A tel point que nous vous proposons deux bidouilles différentes.
- Prendre la colle ;
- Mettre la balle à l'extrêmité de la raquette ;
- Quand le laser vient, on tape la balle sur le rebord de la brique, du côté où elle dépasse ;
- La balle se colle au mur et on prend le laser. Attention ! il faut être un balaise du joystick pour y réussir et il ne faut pas faire ça au 3ème tableau (inutile). Après il ne reste qu'à s'exciter et bousiller les briques au laser.

Si ça ne vous suffit pas, voici un moyen d'avoir 255 vies et choisir son tableau, il vous suffira de taper ce programme. By Jove !

```
20 CLEAR200, &H79FF
30 LOADM"ARKANOID (ou nom du programme)":POKE&HBF8A, STRING$ (3, CHR$(&H12))
40 CLS : LOCATE 7,8,1 : INPUT"NOMBRE DE BALLES (1-255) : ", NB : locate 10, 10, 1: INPUT"QUEL TABLEAU (1-32) : ", NT
50 POKE&HBF86, NT-1 : POKE&HBD6D, NB : EXEC &HBF7F
RUN
```

Attention de ne pas prendre une vie si vous en possédez 255 sinon elles retombent à 0 vie. Ou alors, contentez-vous d'en mettre 220 ou 230 lorsque le programme vous le demande.

SILENT SERVICE - Microprose

Pour ceux qui ont la version cassette et qui ont un lecteur de disquettes, voici un moyen de ralentir le temps de chargement.
- Copier les fichiers de la cassette à la disquette (face "O") ;
- Sélectionner le basic 1.0 version 512 ;
- Taper : RUN "SILENT" ;
- Il y a alors marqué : "utilisez-vous une manette (O/N)" ;
- Faire CNT + C ;
- Taper : DEVICE "O:":CONT puis ENTREE ;

Et voilà ! Vous venez de gagner une bonne dizaine de minutes. Merci, tonton Micro News !

BLUE WAR 2 - Free Game Blot

La vie n'est pas toujours drôle à bord d'un sous-marin. Heureusement que certains lecteurs sympas ont des stocks de torpilles à vous donner. Micro News rules the waves !
- On lance le jeu normalement ;
- Quand on est dans son sous-marin, on fait CNT + C et on tape :

```
TRP = 98 : GRAD = 20 : CODE$ = "8 caractères" : LOCATE ,, O : CONT (+ENTREE) ;
```

- On appuie sur une des touches fléchées ;
- On tape sur ESPACE et on remarque que l'on a 98 torpilles, qu'on est général et que l'on a comme code secret celui qu'on a mis entre guillemets (et oui !). Attention, la manœuvre est à recommencer chaque fois que l'on fait le plein.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE - Cobra Soft

Voici quelques petites aides pour ce jeu policier. Pfff, si mon ami Sherlock Holmes avait été là, l'assassin serait déjà sous les verrous.
- La petite énigme de l'aumônier est ACHILLE ;
- Le code de la malette est ADA ;
- Pour débloquer l'ascenseur, le code est 53602.

AUX ORIGINES DE LA VIE - Carraz Editions

Jamais je n'aurais cru avoir un jour une bidouille pour un éducatif. Eh bien si ! Je suis désolé, ce ne sont pas des vies infinies. Vous imaginez la galère : bloqué sur un éducatif à l'infini... Arghh !

Voici les codes :
- CCC AAA=>PRECELLULE
- XPPDKK=>EUCARIOTE ANIMALE
- BABABA=>VIRUS
- OCHEET=>PROCARIOTE
- ENPPME=>EUCARIOTE VEGETALE
- Pour reproduire un virus : il faut se placer sur un bacille subtil (PHAGOCY THOSE). Evident, non ?
- Pour reproduire une précellule : il faut se mettre avec une autre précellule (CYMBIOSE COLONIALE).
- Pour le reste, il y a la mytose ou, pour la procariote animale, la reproduction en deux temps. C'est vrai que la reproduction en deux temps, ça peut avoir son charme... On y pensera.

KRAKOUT - Fil, pour TO8 (Pierre Prost, Feillens)

SI vous branchez une manette sur le port 0, à chaque fois que vous appuierez sur le bouton de cette manette (et non de celle dont on se sert pour jouer), vous passerez au tableau supérieur.

GAME OVER - Imagine (TO8)

Pour accéder à le deuxième partie, tapez ce programme :

```
10 cls : clear, &h76FF : LOADM"GO2" : EXEC&H9DC2
```

Une fois le programme lancé, le code d'accès est 31868.

COKTEL VISION

Des trucs sur quatre jeux pour MO6 (Geoffrey Vandystadt, Villers/coudun)

FOX (le petit hélicoptère)

Après avoir chargé le jeu, faites un RESET et tapez EXEC&H8D09... Vous passerez au niveau suivant et aurez des vies infinies ! (Recommencez l'opération autant de fois que vous voulez passer aux niveaux supérieurs...). Sympa, parce que Fox, c'est un de mes jeux préférés.

LES PASSAGERS DU VENT - Infogrames

Si vous tapez EXEC &H7D00 après avoir fait un RESET du jeu, vous aurez droit aux superbes graphismes du logiciel... Attention, ça ne marche pas à tous les coups et ça ne sert à rien si ce n'est au plaisir des yeux.

SORCERY - Virgin, sur TO7/70 (Lounzo, Palaiseau)

Sorcery est sûrement un des meilleurs jeux existant sur nos machines préférées. Mais vous êtes très nombreux à être bloqués dans certains passages difficiles. Voici quelques tuyaux qui devraient vous aider.

1) Pour délivrer le sorcier sur le toit, prenez le livre de sorts qui se trouve sur la même image. Ensuite, prenez une fleur de lys et revenez au tableau précédent (le sorcier du toit), descendez à la porte et ouvrez-la, prenez la clef, descendez et prenez la jarre. Remontez, allez vers la porte de droite et délivrez le sorcier (sans prendre d'énergie). Pour délivrer le sorcier dans un coin de l'écran avec un fantôme, une épée et avec un arbre, il faut un verre à vin. Pour délivrer le sorcier dans le paysage où il y a un fantôme, deux feux sur des pierres, une hache et une jarre, prenez une lune de sorcier.

Pour la sorcière enfermée sous un nuage avec un fantôme et une tête de mort, prenez une lyre. Pour délivrer le sorcier dans le château emprisonné par une grille où il y a un fantôme, une hache, une jarre et une autre jarre d'énergie, prenez un parchemin.

Pour libérer le sorcier qui est enfermé dans une cage avec deux femmes, un sac de sort, une jarre, prenez une couronne ; et pour la sorcière enfermée dans le souterrain, il faut une baguette magique.

2) Quand c'est fini, montez dans un tableau où il y a des nuages, c'est un écran où on ne voit rien, à part une étoile et un sac de sorts. Il y a une porte en haut à gauche (attention quand tu y vas, il y a de l'eau). On voit maintenant des piliers avec des hommes dessus et au milieu ; il manque un homme, et cet homme c'est vous (tu dois te mettre sur la colonne).

Et voilà, c'est fini ! Une bonne petite solution, non ?

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
*Nous téléphoner pour les disponibilités. Merci.

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - CHOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALIEN SYNDROME - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - KENSEIDEN - OUT RUN - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZILLION 2

CARTOUCHES A 399 F
MIRACLE WARRIOR - FANTASY STAR.

CPC

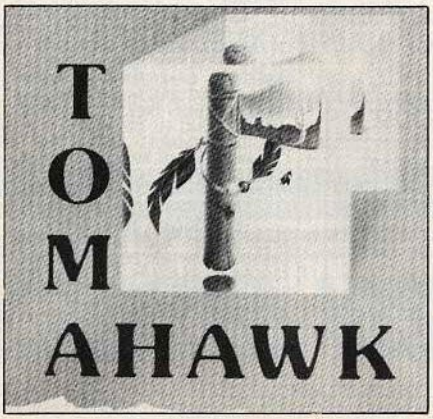
GRYZOR - Ocean
Aller en piste 07 et secteur 01, aller à l'adresse 03DD où on remplace 3D par 00.
Vous n'y comprenez rien ? alors :
1) prendre Discology ou n'importe quel autre éditeur de secteur.
2) passer sous éditeur.
3) au menu MODE on choisit édition de piste on entre ce que l'on veut et on change directement à l'écran.
Pour **Arkanoïd 2**, même technique, mais allez en piste 03 et secteur C3, puis passez à l'adresse 0099 et, sur l'affichage ASCII du secteur on change M = 2 en M = 3.

FLYING SHARK - Firebird
(vies infinies, non, bombes infinies, oui !)
Piste 05 et secteur C5, adresse 0125, où on change DD, 35, 09 et 00, 00, 00.

TARGET RENEGADE- Imagine
Prendre Discology. Editer piste 06, secteur 02, on file à l'adresse 03CE et on remplace 35 par B6.
Aller maintenant en piste 06, secteur 05, adresse 023E et remplacer 01 par 00.
Tout cela nous donne le temps et les vies à l'infini. Super, non ?

PREDATOR - Activision
Encore avec Discology. Piste 16, secteur 86, adresse 01C3, mettre 39 à la place de 32 puis aller piste 22, secteur 81, adresse 0170, mettre 32 à la place de 39 et cela nous donne un petit Schwarzie invincible !

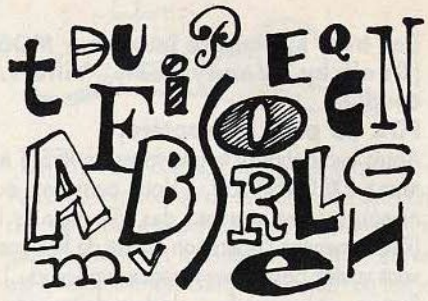
BUGGY BOY - Elite
Pour geler le chrono, toujours avec Discology, piste 12, secteur C5, adresse 0062, mettre 00 à la place de 01. Voilà le travail.



CRAZY CARS - Titus
```
10 REM temps infini pour CRAZY CARS (version disquette)
100 DATA 21, 00, 01, 11, 00, 00, 0e, 41
110 DATA DF, A6, BE, AF, 32, 83, 01, 21
120 DATA 98, BE, 22, 89, 01, C3, 00, 01
130 DATA 21, 00, 00, 22, A5, 51, Y : REM remplacer y par le n° du niveau (0 à 9)
140 DATA 32, 9C, 44, C3, 00, 40, 3C, C0
150 DATA 07
160 FOR A = &BE80 TO BEA8
170 READ DONNEE$ : B = VAL ("&" + DONNEE$) : POKE A,B
180 T = T + B : NEXT : IF C <> &BA9 then print "erreur dans les data" : END
190 PRINT "Insérer la diquette de CRAZY CARS et pressez une touche" : Print : Print " Et hop, encore un Top Secret signé Micro News !"
200 CALL &BB06 : MODE 0: BORDER 0
210 FOR N = O TO 15 : INK N,0 : NEXT
220 LOAD "CRAZY.BIN", &C000
230 FOR N = 0 TO 15 : INK N, peek (&FFDC + N) : NEXT
240 CALL &BB06 : CALL &BE80
```

PAPERBOY - Elite
Rien n'arrête la presse ! Surtout quand on a des vies infinies...
```
10 REM POUR PAPERBOY (version disquette)
20 REM vies infinies ainsi que des journaux illimités.
30 DATA 21, ED, 03, 11, 00, C0, 06, 09, CD, 77, BC, 21, 00, 03, CD, 83
40 DATA BC, CD, 7A, BC, 21, E3, 03, 22, 7D, 03, CD, 00, 03, AF, 32, AC
50 DATA 09, 32, 07, 19, C3, 00, BF, 65, 6C, 69, 74, 65, 2E, 62, 69, 6E
60 FOR A = &3C6 TO &3F6 : READ z$ : D = VAL ("&" + z$) : POKE A, z
70 NEXT A : CALL &3C6
```

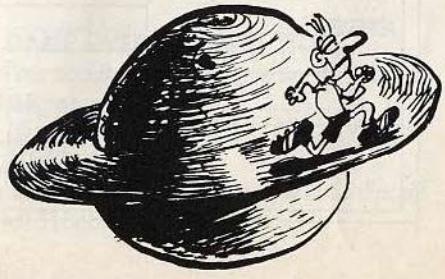
OVERLANDER - Elite
```
10 REM OVERLANDER (version cassette).
20 REM Vous donne des vies et de l'essence à l'infini.
21 REM Et si vous n'êtes pas content, c'est la même chose.
22 REM Et puis quoi, encore ?
23 REM Alors on se décarcasse pour les lecteurs et ils ne sont même pas contents ? C'est du joli !
25 Print " Micro News, en vente partout"
26 For i=1 to 10 : Print : Next :
27 Print " L'abonnement n'est pas mal non plus..." : Print : Print "Voudriez-vous avoir l'obligeance de taper sur une touche ?" : Call &BB06
28 Print " Merci, vous êtes un amour" : For i=1 to 1000 : Next
```



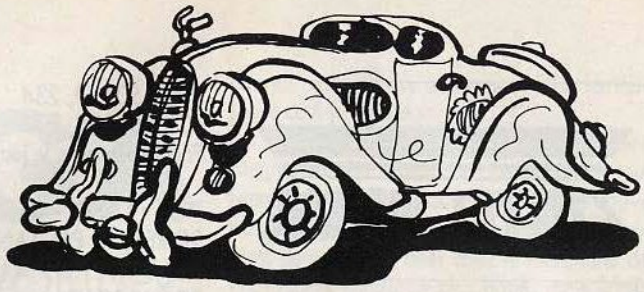
```
30 DATA 21, 09, 01, 22, 51, A4, C3, 00, A4, AF
40 DATA 32, 15, 1A, C6, 18, 32, 13, 05, C3
50 DATA 80, E3, 4A
60 FOR A = &100 TO &115 : READ B$
70 N = VAL ("&" + B$) : C = C + N
80 POKE A,N : NEXT A
90 IF C<> &751 THEN PRINT "erreur dans les Datas, cong !" : END
100 MEMORY 12345
110 MODE 1 : LOAD " " : CALL &100
```

NEBULUS - Hewson
Pour choisir le tableau que l'on désire il suffit d'appuyer sur SHIFT et le numéro du tableau souhaité, un peu après être tombé dans l'eau (cela ne marchera pas tout de suite : soyez patient).
SHIFT + 2 : Accès 2ème tableau
SHIFT + 3 : Accès 3ème tableau
SHIFT + 8 : Accès 8ème tableau.

DRUID - Firebird
```
10 Openout "o" : MEMORY & EFF : LOAD "DRUID. ECR" : CALL & 2300
20 LOAD "DRUID. PRG", & 1388
30 FOR f = &27C5 TO &27CB : READ a : POKE f, a : NEXT
40 DATA 50, 50, 50, 10, 10, 10, 10, :'initialise le nombre d'objets au départ
50 POKE &30EE, 0 :'Empêche le diminution des clefs
60 POKE &288A, 0 :'Empêche la diminution de l'invisibilité
70 POKE &2649, 0 :'Empêche la diminution des golems
80 POKE &28E1, 0 :'Empêche la diminution des chaos
90 POKE &2C01, 0 :'Empêche la diminution des tirs
100 CALL & 1E3E
```



CPC



LE PASSAGER DU TEMPS
Ere Informatique

1ère PARTIE

Examine Poubelle-Prends Journal-Déchire Feuille-Glisse Feuille sous Porte-Secoue Porte-Secoue Porte-Secoue Porte-Tire Feuille-Prends Clef-Ouvre Porte-Nord-Examine sous meuble-Prends Pile-Examine tiroir-Prends torche-Examine poche-Prends pièce-Eteins Lampe-Dévisse ampoule-Mets pièce dans douille-Allume Lampe-Est-Prends clef à douille-Ouest-Nord-Examine Tableau-Prends Feuille-Examine Feuille-Nord-Assis-Aide-Caresse Chat-Examine sous blouse-Sud-Est-Examine Meuble haut-Prends huile-Examine meuble bas-Prends allumettes-Examine sur Frigo-Ouest-Allume allumette-Chauffe feuille-Allume interrupteur-Descends-Allume torche-Sud-Est-Nord-Examine groupe-Examine sous groupe-Prends écrou-Huile écrou-Branche Fil-Démarre groupe-Sud-Ouest-Nord-Monte-Eteins interrupteur-Ouest-Sud-Examine sous lit-Lis lettre-Examine chevet-Examine livre-Nord-Est-Sud-Sud-Examine boîte aux lettres-Prends circuit-Nord-Ouest-Ouest-Allume ordinateur-cat-charge DEMARRE-Eteins ordinateur-Est-Tourne tableau-Prends livre de DUMAS-Nord-Haut-CODE-Tire Manette-Prends carte CPU-Bas-Sud-Est-Allume interrupteur-Descends-Ouest-Sud-Soude circuit-Nord-Est-Monte-Eteins interrupteur-Ouest-Ouest-Allume ordinateur-Charge DEMARRE-Eteins ordinateur-charge DEMARRE-Eteins ordinateur-Est-Tourne Tableau-Prends livre de DUMAS-Nord-Haut-CODE-Enfiche carte CPU-Tire manette-Pousse manette.

2ème PARTIE

Nord-Nord-Est-Est-Nord-Discute avec repasseuse-Discute avec repasseuse-Sud-Est-Discute avec PATFOL-Ouest-Ouest-Ouest-Sud-Siffle-Danse avec fille-Danse avec fille-Danse avec fille-Nord-Engage équipage-Ouest-Ouest-Nord-Navigue-Navigue-Navigue-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bâteau-Examine cabine-Prens Pavillon-Sud-Navigue-Navigue-Navigue-Nord.

3ème PARTIE : PORT ENALIE

Est-Lance grappin-Monte-Nord-Ouest-Tue garde-Examine Prison-Discute avec Homme-Discute avec Homme-Discute avec Homme-Tends les mains-Frappe sol-Soulève dalle-Descends-Monte-Examine armoire-Ecoute princesse-Remercie Princesse-Descends-Nage-Coupe grappin-Ouest-Sud-Navigue-Navigue-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bâteau-Examine Cale-Prends Vivres-Sud-Navigue-Navigue-Navigue-Nord.

4ème PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud-Prends liane-Sud-montre bijoux-Echange bijoux-Est-Répare Pont-Nord Donne Vivres-Prends Pirogues-Sud-Ouest-Nord-Nord-Nord-Navigue-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bâteau-Examine Coffre-Prends Or-Sud-Navigue-Nord.

5ème PARTIE : L'ILE DES PIRATES

Jette ancre-Mouille Chaloupe-Monte dans chaloupe-Rame-Rame-Rame-Porte Chaloupe-Ouest-Pose Chaloupe-Ouest-Nord-Nord-Nord-Montre bague-Donne Or-Discute avec Oncle-Sud-Sud-Sud-Est-Porte Chaloupe-Est-Pose Chaloupe-Monte-Est-Nord-Est-Pose Chaloupe-Monte-Est-Nord-Appel HOQUET-Sud-Ouest-Descends-Monte dans chaloupe-Rame-Rame-Rame-Rame-lève ancre-Sud-Navigue-Navigue-Nord.

6ème PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud-Sud-Est-Nord-HOQUET discute avec les indigènes-Monte dans Pirogue-Nord-Onde discute avec HOQUET-Nord-Nord-Est-Sud-Ouest-Nord-Est-Sud-Lis feuille-Sud-Est-Sud-Ouest - Examine Colonnes - Mets bague dans oeil-Baisse bras - Arrête Sonneries - Sud-Achète Journal - Lis Journal-Nord-Nord.

L'ANNEAU DE ZENGARA - Ubi Soft

A l'Anneau de Zengara, prenez votre superbe Discology en éditeur puis filez en piste 0000 en secteur C5. Puis inscrivez ceci :

0000 : 63 6F 6E 61 6E 20 20 20 01 01 14 00 00 14 00 E8

0010 : 03 60 00 0F 27 00 00 00 00 00 00 00 00 50 45 12

0020 : 03 01 00 09 12 03 02 01 02 02 02 03 02 04 02 05

(Bon courage).

On obtient ainsi en commençant le jeu sans créer de personnage, celui-ci :

Niveau : 1
Guerrier : CONAN
Force : 20
Destérité : 20
Classe d'armement : 00
Vie : 1000
Monnaie : 96
Points d'expérience : 999 000

Repérage d'un piège : 3 % (cela suffit largement pour fouiller les pièces). Avec ces 999 000 points d'expérience, vous ne vous ferez jamais toucher une seule fois.

BEYOND THE ICE PALACE

Prenez Discology (mode éditeur). Prenez "édition disque" et portez ainsi votre recherche sur toute la disquette.

Choisissez ensuite la fonction "rechercher", mode hexadécimal, pour chercher la chaîne "3E,09" et remplacer la par "3E,FF". Ceci vous donne alors 18 vies (il est impossible d'en avoir plus).

COKTEL VISION

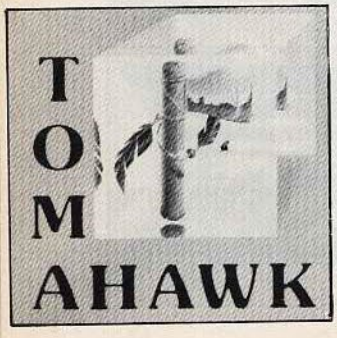
C64

COKTEL VISION

ROAD WARS - Melbourne House
Waouh ! voici un programme réalisé spécialement pour Micro News par un de nos lecteurs, pour Road Wars.
Il vous donne, comme d'habitude, des vies infinies.

```
1 PRINT CHR$ (147):FOR I=304 TO 357:READ A$
2 L=ASC(LEFT$(as,1)):L=L-55:IF L<5 THEN L=L+7:A=3
3 R=ASC(RIGHT$(As,1)):R=R-55:IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C +V:POKE I,V:NEXT
5 IF C<>5177 THEN PRINT "DATA ERROR!"
6 PRINT "SAVE LISTING FOR FUTURE USE"
7 PRINT:PRINT "SYS 304 TO START"
8 PRINT "Micro News is the best"
10 DATA 20,56,F5,A9,40,8D,29,04,
A9,01
11 DATA 8D,2A,04,4C,4A,03,78,EE,
20,D0
12 DATA A9,00,8D,82,08,A9,DA,8D,
84,08
13 DATA A9,67,8D,85,08,A9,26,8D,
89,08
14 DATA A9,68,8D,8A,08,A9,00,8D,
87,08
15 DATA 4C,1B,08,00,00,00,00,00,00,00
 RUN
```

SIDE ARMS - GO !
Tenez-vous bien, il existe un construction set intégré, mais camouflé, dans le soft. Waouh ! Heureusement, Micro News est là pour vous le révéler. En voici les fonctions :
Test clavier : RUn/stop + F1 et Commodore + Run/stop pour en sortir.
Edition des carcatères : Run/Stop +F3 et Run/Stop pour en sortir.



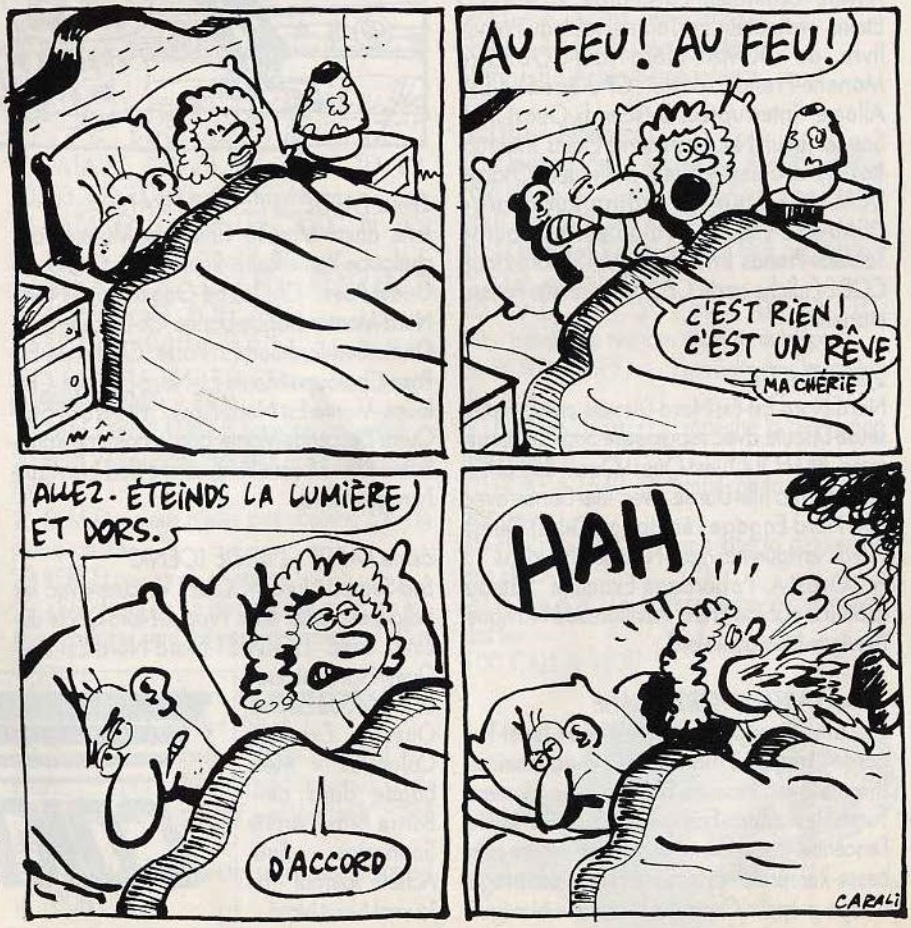
Edition des sprites : Run/Stop + F5 et Run/stop pour en sortir.
Edition des sprites sur le décor : Run/Stop + F7. On sélectionne alors la zone du scrolling avec la touche curseur gauche/droite. On choisit le motif de sprite avec la touche curseur haut/bas. On définit l'emplacement du sprite avec le joystick et on valide avec le bouton de tir. Sélecton de la vitesse : V. Sélection du tir : S. Run/stop pour revenir au jeu. Pour sauvegarder le tableau modifié, appuyez sur les touches Z-X-C-Barre d'espace.
Changement de tableau : Run/stop + curseur gauche/droite et sélection du numéro avec les touches curseurs.

PROHIBITION - Infogrames
C'est pas tous les jours qu'on vous propose des vies infinies pour un jeu français ? Alors, essayez donc ces quelques pokes...
Reset
POKE 49292, 124
POKE 49293, 47
POKE 50196, 234
POKE 50197, 234
POKE 50198, 234
Pour redémarrer le jeu, tapez SYS 49152.

PAC - LAND - Quicksilva

```
90 REM    PAC-LAND
100 DATA 169, 141,41,3,32,86,245,169,
32,141,187,3
110 DATA 169,240,141,188,3,169,2,
141,189,3,160,15,185
120 DATA 222,207,153,240,2,136,16,
247,96,238,32,208
130 DATA 238,33,208,169,189,141,162,
9,252,0,0,96,169
140 DATA 49,141,159,2,169,234,141,
60,2,76,237,246
150 FOR L=53179 TO 53241:READ
A:POKE L,A:NEXT
160 SYS 53179
```

IO - Firebird
Charger le jeu, faire un reset :
POKE 27018,169 (invulnérabilité).
POKE 26088,219 (change level quand on presse RUN/STOP).
POKE 26089,97
et SYS 2512



SEGA

SUPER WONDER BOY IN MONSTER LAND

(Envoi d'Alexandre Thilmany, Saint-Léger, Belgique)

- Les portes secrètes

Il y a des portes que l'on voit mais d'autres que l'on ne voit pas. Je vais vous les citer (ST = stage). ST2 : dans la caverne, sur la 3ème plate-forme au dessus de la lave, toquer, il y a une porte. ST 3 : avant le tapis roulant (rouge) toquer. ST 4 : dans la ville, il y a une plate-forme où on vend des boucliers, aller à droite de cette plate-forme (tuer la souris) et toquer. ST 5 : dans la grotte, sur la plate-forme du 3ème rampant (monstre que vous reconnaîtrez à l'adjectif que j'ai donné), il y a une porte. Au ST 6, il y a 2 portes cachées : une armurerie sur la plate-forme où il y a une souris et des serpents, tâtonner et vous verrez bien. Et juste à l'étage en-dessous, aller vers la droite, sauter au-dessus du trou, et il y aura un marchand de chaussures. Au ST 8, à un moment (dans un couloir), il y aura un croisement (soit à droite ou descendre), aller à droite et vous arriverez dans une ville où toutes les portes sont barricadées, et sur une petite plate-forme surélevée, comme pour le stage 4, aller à droite et toquer. Juste après, dans la grotte sur la 3ème plate-forme au-dessus de la lave, il y a une porte. Au ST 9, après la lave, une grotte où vous allez descendre sans arrêt, et sur une petite plate-forme (où il y a un petit fantôme bleu), toquer (faites attention au fantôme). Au STII, arrivé à la longue muraille, il y aura des portes voyantes et beaucoup d'autres cachées, tâtonner tout le long et vous les trouverez.

- Trucs à gogo

Quand vous êtes blessé et que vous clignotez, profitez-en pour attaquer un monstre, lui passer au travers ou vous sauver.

Après avoir tuer un gros monstre à la fin de chaque stage, prenez d'abord toutes les pièces avant de prendre la clef. Vous pouvez allez dans l'eau.

Quand vous êtes dans la lave, revenez vite sur la rive.

Au stage 4, après le crabe, tombez dans l'eau et allez vers la gauche, il y aura un marchand, même chose au stage II, à la dernière place où il y a de l'eau.

Au stage 5, après la caverne, il y a un tavernier, prenez-lui 2 verres les plus chers, il vous remettra une lettre pour Betty, qui se trouve dans la pyramide. Pour trouver Betty, il faut faire comme pour aller chez le marchand de chaussures (expliqué plus haut), mais il faut aller à gauche, il y aura une taverne, achetez-lui 2 verres les plus chers, et elle vous donnera un renseignement précieux pour la question du sphinx.

Pour vaincre le dragon, il faut passer à la porte secrète n°1, puis à la n°2 (voir les portes secrètes), ensuite à la fin du stage 7, après avoir vaincu le chevalier, allez vers la droite, dans l'eau, puis montez l'échelle, et si vous avez respecté ce quej'ai dit avant, vous aurez une flûte et jouerez un air de musique, et après allez de nouveau vers la droite et entrez dansle château secret. Ensuite, au stage 11, voir le truc du stage 4, toquer alors 2 fois à la porte (sous l'eau) et on vous remettra le dernier élément contre le dragon. Tous ces actes doivent se faire sans en oublier un, sinon tout tombe à l'eau. H : Dans les objets magiques, il n'y a que les éclairs et les boules de feu qui soient efficaces contre le dragon. Le dragon ne peut être touché qu'à la tête.

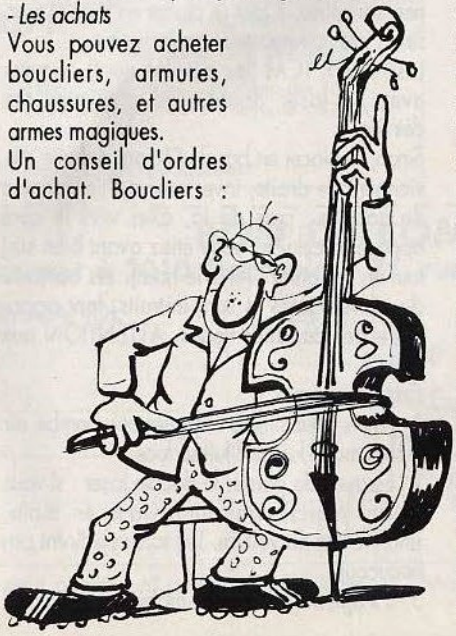
- L'argent

Tout le long du voyage, à des endroits précis, il y a des trésors cachés. Ils sont nombreux, et si je vous les citais tous, Micro News aurait besoin de pages supplémentaires. Allez sur les toits des maisons, sautez à tous les endroits possibles et vous serez récompensé. Exemple, dans le stage n°1, si vous allez un peu à gauche sur la maison de la diseuse de bonne aventure, vous trouverez 3 pièces (en sautant 3 fois). N'oubliez pas que l'argent est fort utile.

- Les achats

Vous pouvez acheter boucliers, armures, chaussures, et autres armes magiques.

Un conseil d'ordres d'achat. Boucliers :



acheter en 1er celui à 40 (pièces d'or), ensuite celui à 120 puis à 350. Armures : à 40, puis à 100, et ensuite à 540. Chaussures : à 80, puis à 350. Bien sûr, n'achetez pas d'abord tous les boucliers et ensuite les armures, achetez-les en même temps, mais pour économiser, suivez plutôt cet ordre.

- Le labyrinthe

Stage 12, le labyrinthe. Juste avant (fin du stage 11), vous pouvez choisir après avoir

toquer à une porte, soit un rubis qui affaiblira le dragon, ou soit une cloche qui vous indiquera le bon chemin en sonnant (pas comme ils le disent dans le livret dujeu), mais faites attention à la cloche, car à un moment elle vous trompe. Je vais vous donner le chemin du labyrinthe avec quelques explications pour vous retrouver. : g=gauche/d=droite/h=haut/b=bas et quand une de ces 4 lettres est en majuscule, c'est soit qu'il y a une salle, soit qu'il y a un croisement : dans ce cas, suivez la lettre indiquée. d(serpent) -D-d -B(d) vous devez aller en bas, toujours vers la droite -d (archers) - D (chevalier) - d -B (croisement, descendre) - b -D(b) - g - g (fantômes rouges) - B (fantômes bleus) - D (aller à droite quand vous descendez) - B - D - d (couloir normal) -D (salle avec chevalier) - d - H (croisement,monter) - h -H (toujours monter) -h - H - h - G (ne pas redescendre) -g (rampant) - H(g) monter toujours vers la g.) - G (souris) -g - G (nepas descendre) - g -B (2 plantes) - B (ne pas aller à droite) b -D (aller à droite en descendant) - D - d (il doit y avoir des crabes)- D - d - B (croisement, aller en bas, et descendre tout en bas sans aller une fois à droite), puis aller vers la gauche, tuer un chevalier rouge, encore à gauche, puis changement de décor et enfin le dragon.

(Quelques trucs en vrac, envoyés par Erwan Noc, de Port Louis)

GREAT BASKETBALL

Les meilleures équipes sont Cuba et le Canada, les plus mauvaises sont l'Italie et la Hongrie.

Positions pour marquer

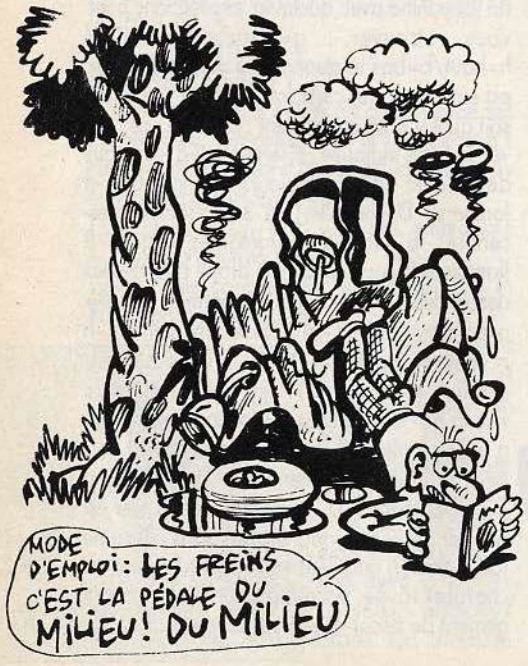
- sous le panier
- dans le fond de l'écran, au coin du terrain (ça ne marche pas à chaque fois mais ça vaut 3 points)
- sur le rond central quand le joueur est le plus haut possible. Si un joueur de l'équipe adverse part en dribble, mettez vous devant lui et attendez qu'il vous percute : vous récupérerez le ballon. Ne pas hésitez à faire quelques fautes (surtout contre l'Italie qui rate ses lancées francs à chaque fois). Toujours sauter lorsqu'un adversaire tire au panier : vous intercepterez sa balle (et toc, bien fait !). Dans les winning shots, attendre que le joueur soit le plus haut pour tirer.

SPACE HARRIER

Commencez par bien relire la notice : dans l'écran caché se cache un autre écran - caché lui aussi - (vous me suivez toujours ?). Dans le test de musique, faire 7 4 3 7 4 8 1 et là... surprise !

NIVEAU 1 : les trucs ronds qui s'ouvrent et se ferment (mais si, cherchez bien) eh bien pour les avoir, il faut aller à gauche sur le premier, tirer quand il s'ouvre et vite aller sur celui du milieu pour lui faire la même chose.

NIVEAU 2 : pour les têtes à la fin : se mettre au milieu, tirer dès qu'elles approchent puis tourner comme au dragon du niveau 1...



NIVEAU 3 : les champignons qui volent (!). Il faut se mettre en bas mais pas tout à fait au sol et surtout aller bien en face. Pour le méchant dragon à 2 têtes, il faut faire comme pour celui du niveau 1 (encore !).

NIVEAU 5 : (comment, après 3 c'est pas 4 ?) il faut diriger (au joystick comme dirait le prof ST) la chenille à droite : il y a plus d'arbres.

NIVEAU 6 : ne pas attaquer les robots. Pour les avions, rester en haut et redescendre quand ils tirent.

NIVEAU 7 : ne pas arrêter de tourner pendant tout le niveau (comme au 1 pour changer !).

NIVEAU 8 : pour les trucs qui s'ouvrent et se referment, devinez quel niveau il faut faire...

NIVEAU 9 : superbe ! moi je l'adore euh, à part ça si on allait niveau 10...

NIVEAU 10 : je vous conseille de passer entre les colonnes.

NIVEAU 11 : je sais plus.

NIVEAU 12 : comme le... 5.

ACTION FIGHTER

Au début, il faut accélérer pour détruire quelques motos, prendre le A puis feiner pour entrer dans le camion. Après c'est fastoche...

En l'air, pour les HUMAN RIDERS (regardez la notice si vous ne savez pas ce que c'est, bande d'ignares), il faut se mettre en bas à droite ou à gauche, suivant le sens où ils arrivent et tirer quand ils sont alignés verticalement.

Les GASH IV (mais si, vous savez...), s'ils viennent du milieu, il faut se placer en face et tirer, sinon vous pouvez toujours les éviter.

Les HAWK LCM (les missiles quoi), si vous avez un laser double, vous pouvez les détruire.

Sinon, se placer en bas de l'écran, à droite s'ils viennent de droite, inversement s'ils viennent de gauche ; puis de là, aller vers le côté opposé (à celui où vous étiez avant bien sûr) tout en remontant (vers le haut). Les bateaux de sauvetage, s'ils sont détruits, font apparaître des capsules vertes. ATTENTION aux tanks !

Fins de niveaux

1 - Hyper ultra simple : larguer une bombe sur le sous marin lorsqu'il fait surface.

2 - Essayez de garder le double laser : si vous l'avez (maria), transformez-vous en moto, sinon restez en voiture. Les tanks ne tirent pas beaucoup...

3 - Il s'agit maintenant de mater les avions qui tirent beaucoup. Là encore, il faut garder le double laser.

4 - Ouh, les beaux tanks ! Là, il suffit d'attendre qu'ils tirent sur le côté pour tirer (mais là j'ai un problème car je n'arrive pas à tous les détruire... HELP...).

JEUX SEGA OFFERTS CHAQUE MOIS PAR VIRGIN LOISISRS

CHOPLIFTER

Sur la page écran, faire HAUT BAS GAUCHE DROITE + BOUTON 1 deux fois de suite (avec votre joystick et pas avec votre cuillère à soupe). Vous pourrez choisir votre niveau.

Au niveau 1, il faut détruire les machins oranges pour faire apparaître le SUPERMAN qui rend vos hommes plus rapides.

Au niveau 2, il faut tirer sur la coque de votre bateau pour faire apparaître un requin (et ne me demandez pas à quoi il sert, je ne sais absolument pas...).

Au niveau 3 à l'entrée de la grotte, il faut tirer pour détruire les boules de feu. Après les deux premiers tours, s'arrêter où il y a encore des boules de feu et passer après la chute de pierres.

HANG ON

Le level n'a aucune importance. Changements de vitesse : passer en 2ème à 100 km/h et en 3ème à 190 km/h. Pour prendre les virages : appuyer sur les boutons 1 et 2 en alternance pour que votre vitesse reste de 250 km/h environ.

P.S. : grâce à ce truc, j'ai fait un score de 592 750. Et vous ?

DERNIERE MINUTE : VOUS PEINEZ DANS **ZILLION** ? VOUS N'ARRIVEZ PAS A RETENIR LES CODES ?

Heureusement, tonton GOUGNAF est là pour vous aider !

Prenons le premier sigle : M. Il s'agit en fait de 1 mais vu en double, dans un miroir en quelque sorte. Bon, vous avez pigé ? Et en plus, c'est pareil pour les autres.

METTONS LES CHOSES AUX POINTS *

- ÉCHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS
- ÉCHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX
- GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT (NEUF)

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45.49.14.50

ÉCHANGEZ GRATUITEMENT 2 ANCIENNES CARTOUCHES CONTRE 1 NOUVELLE

VOIR BARÊME DE REPRISE

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 - Métro : Sèvres Babylone ou Saint-Placide

NINTENDO

CONSOLE LUXE (avec robot + pistolet + 2 jeux)	1 675 F
CONSOLE BASE (avec super Mario Bross)	990 F
PISTOLET	299 F
TAPIS "FAMILY FUN"	690 F

199 F ou 8 * reprise 4 *

Popeye
Donkey Kong — Donkey Kong III

249 F ou 10 * reprise 5 *

Golf	Pro Wrestling
Slalom	Football
Tennis	Volley Ball
Kung Fu	Urban Champion
Balloon Fight	Clu-Clu Land
Pinball	Ice Climber

299 F ou 12 * reprise 6 *

Exite Bike	Mach Rider
Super Mario	Wrecking Crew

NOUVEAUTES

349 F ou 14 * reprise 7 *

Kid Icarus	Metroid
Goonies II	Castlevania
Top Gun	Rad Racer
Gradius	R.C. Pro Am

395 F ou 16 * reprise 8 *
The Legend Of Zelda

299 F SÉRIE PISTOLET

Wild Gunman — Duck Hunt
Hogan's Halley

SEGA

CONSOLE + Hang On	990 F
PHASER + 3 jeux + Gangster Town	490 F
LUNETTES 3D	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

199 F ou 8 * reprise 3 *

Bank Panic	My Hero
F-16 Fighter	Super Tennis
Ghost House	Teddy Boy
Spy vs Spy	Transbot

259 F ou 10 * reprise 5 *

Action Fighter	Alex Kid
Astro Warrior	Aztec Advent.
Black Belt	Choplifter
Enduro Racer	Fantasy Zone
Fantasy The Maze	Global Defense
Base Ball	Football
Basket Ball	Volley Ball
Great Golf	Kung-Fu Kid
Quartet	The Ninja
Soccer	Secret Command
Zillion	Wonder Boy
Zillion II	Out Run
Rocky	Space Harrier
Penguin Land	Shangaï
Power Strike	

299 F ou 12 * reprise 6 *

After Burner	Alex Kid II
Alien Syndrom	Fantasy Zone II
Shinobi	Thunder Blade
Zaxxon 3D	Space Harrier 3D
Blade Eagle 3D	Maze Hunter 3D
Kenseiden	Double Dragon
Monopoly*	

399 F ou 16 * reprise 8 *
Miracle Warrior* — Fantasy Star*

259 F ou 14 * reprise 7 *

SÉRIE PHASER

Shooting Gallery	Gangster Town
Rescue Mission	Missile Déf. 3D
Captain Silver	

*Notice en anglais uniquement

ATARI XE

SUPER PROMO !

- ENSEMBLE XE :
+ micro ordinateur 128 ko
+ 1 joystick
+ 1 lecteur K7
+ 3 k7

690 F

CARTOUCHES XL-XE-XE GAMES
149 F ou 6 * reprise 2 *

Caverns of Mars	Moon Patrol
Robotron	Rescue on Fractalus
Eastern front	Final Lagacy
Donkey Kong Jr	Star Raiders
Joust	Food Fight
Millipède	Blue Max
Jungle Hunt	Midnight Magic
Football	Fight Night
Gato	

ATARI 2600 VCS
CONSOLE 490 F

Jeux **99 F** ou 4 * reprise 1 *

Defender	Asteroïd
Midnight Magic	Volley Ball
Boxing	Vanguard
Solaris	Phenix
Cross Brown	Jungle Hunt
Q*Bert	Kangaroo
Basket	Joust
Missile Command	

Jeux **149 F** ou 6 * reprise 2 *

Cristal Castle	Dig Dug
Millipede	Mario Bros
Star Gate	Pac Man
Desert Falcon	Pole Position
Tennis	Real Football
Moon Patrol	Super Break Out

Seuls sont repris les jeux avec boîte et notices d'origine.

BON DE COMMANDE

à retourner à 2010 Electronics - 71, rue du Cherche Midi - 75006 Paris

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Ville : .....
Code postal : .....
Signature :

COMMANDE	VALEUR EN POINTS	RETOUR (éventuel)	FRANCS OU POINTS
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		Forfait échange	.....
TITRE		**TOTAL**	.....

Ci-joint mon règlement par : ☐ Chèque ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (+30 F)

☐ CB n° ..... Date d'expiration : .....

MSX

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

Voici des astuces en vrac, envoyées par Didier Radet, de Reims.

On commence très fort avec un truc qui marche uniquement sur VG 8020 couleur :
VDP(0)=1
Et miracle, 16 couleurs nouvelles qui marchent dans tous lesmodes (SCREEN 0, SCREEN 1, SCREEN 2, SCREEN 3).
Malheureusement, on ne peut pas les afficher simultanément pour obtenir 32 couleurs.
Pour revenir en mode normal, il suffit de faire :
VDP(0)=0
Le reste est valable pour tous les MSX1.
Deuxième truc : comment faire une page de présentation en SCREEN 0 avec 4 couleurs avec mode défilement.
En SCREEN 0 :

```
10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN0
20 LOCATE12, 10 : PRINT "MICRO NEWS"
30 ONSTRIGGOSUB 60 : STRIG(0) ON
40 VDP(7)=VDP(7)XOR 8
50 GOTO 40
60 END
```

Bien sûr, le programme peut continuer à la ligne 60 si l'on remplace par autre chose sans oublier d'indure à la ligne 60 :

```
60 STRIG(0) OFF
```

Le "8" à la ligne 40 peut être remplacé par n'importe quel nombre inférieur à 256. Valable aussi pour le "4" du programme ci-dessous à la ligne 50.
En SCREEN 3 (beaucoup plus joli) :

```
10 KEYOFF : COLOR 11, 0, 0 : SCREEEN 3: OPEN "GRP : "AS#1
20 PRESET(50,60) : PRINT#1, "MICRO"
30 PRESET(66,100) : PRINT#1, "NEWS"
40 ONSTRIGGOSUB 70 : STRIG(0) ON
50 VDP(7) = VDP(7) XOR 4
60 GOTO 50
70 END
```

Si l'on veut continuer le programme, ne pas oublier de remplacer la ligne 70 par :

```
70 STRIG(0) OFF
```

Troisième truc : pour connaître le nom du dernier jeu chargé, faire :

```
FOR I = &HF871TO&HF876 : PRINT CHR$ (PEEK(I)) ; : NEXTI
```

Quatrième truc : comment faire un dump mémoire en une ligne Basic après avoir chargé un jeu non exécuté ou après un RESET. Simple, il suffit de faire :

```
10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN 0 : WIDTH 80 : DEFINTA-Z : FORI=&H8000TO&HFFFF : LOCATE 33,22 : PRINT"&H" + HEX$(I) : VPOKEA, PEEK(I) : A=A+1 : IFA>912 THENA=0 : CLS: NEXTI ELSE NEXTI
```

(Petite astuce : pour faire apparaître les caractères 255, appuyer 2 fois sur STOP).

ZANAC - Eaglesoft

Ce jeu d'Eaglesoft possède des passages secrets très particuliers. En effet, les monuments, lorsqu'on tire dessus, libèrent une ou deux capsules jaunes qui détruisent tous les ennemis. Mais si l'on attend un peu, cette capsule devient noire. Et là, bonjour les passages secrets ! Il suffit pour les prendre d'attraper la capsule noire. Mais les passages secrets se transforment en une sorte de jeu de l'oie où l'on avance, où l'on recule et où l'on peut même tomber dans le "puits". Ce puits est en réalité le tableau 0, qui n'existe pas sur la notice, mais qui regroupe tous les ennemis en même temps et il est impossible d'en sortir ni même d'atteindre la fin puisqu'il semble infini !

RISE OUT - Dungeon

Pour ceux qui connaissent ce jeu , voilà tous les mots de passe.
Faire CTRL + P puis taper :
Tableau 1 : UNDR
Tableau 2 : SNAK
Tableau 3 : BIGI
Tableau 4 : GRAS
Tableau 5 : LADR
Tableau 6 : 2TOW
Tableau 7 : ASCI
Tableau 8 : LOOP
Tableau 9 : ROOM
Tableau 10 : AMID
Tableau 11 : 5TOW
Tableau 12 : LAKE
Tableau 13 : GOLG
Tableau 14 : PYR2
Tableau 15 : PYR3
Tableau 16 : OOBA
Tableau 17 : PYR1
Tableau 18 : PYR4
Tableau 19 : TRAP
Tableau 20 : TANK
(ouf..)

COLONY - Mastertronic

Pour recevoir les colis sur la piste d'atterrissage, il suffit d'activer le "BEACON ON" 10 ou 20 secondes avant l'arrivée du vaisseau. Le désactiver aussitôt après le départ du vaisseau.
Pour éviter qu'un grand nombre de fourmis viennent manger les champignons, le meilleur truc consiste à enlever les barrières.
Voilà c'est tout. Bonjour à tous les MSXiens et bravo à Carali (son poster de Noël est génial).
MSX vaincraaa...

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8280 ..... 7 990 F
2 drives 720 k + souris
+ digitaliseur d'images

Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K, livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 2 690 F
Monochrome ..... 990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 890 F
PRNC 41 ..... 1 290 F

LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W
(720 K) + contrôleur ..... 1 590 F
Sony HBD 50W ..... 1 190 F
360 k + contrôleur

Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F

Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F

Souris (Philips) ..... 390 F
Joypad SONY JS33 ..... 79 F

PROCHAINEMENT NEMESIS 3

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 ..... 345 F
Druid : mégarom MSX2 ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

King's Valey 2 : MSX1/MSX2 ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 99 F
Les Passagers du Vent ..... 99 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

DESSIN

Tablette graphique ..... 1 190 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid, Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Boy.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

MUSIQUE

Music Modul ..... 790 F
Clavier musical ..... 1 190 F

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Téléphone .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

USAS

(Envoi de Marc Jacquiau, de Paron).

Description des personnages

Wit : c'est le grand. Il envoie trois projectiles en haut, en bas et tout droit lorsqu'il est heureux. Quand il est en colère, il lance une grande flamme, quand il est triste un petit projectile banal et idem quand il est de bonne humeur. Il y a un avantage considérable lorsqu'il est heureux : c'est le double saut. C'est-à-dire que lorsqu'il saute, il faut sauter une deuxième fois lorqu'il est en haut dans son premier saut. Ce qui permetd'atteindre des hauteurs considérables.

Cles : c'est le petit. Lorqu'il est heureux, il envoie son image sur l'adversaire et lorsqu'il est en colère, il se met en boule, il roule et il fait des dégâts à l'adversaire en allant sur lui. Sinon, il donne un coup de pied.

NIVEAU 1

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de bien difficile juqu'à l'humeur du monstre qui se trouve dans l'avant-dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Prenez l'humeur située dans la salle de la première pierre. Cela facilitera le travail pour pousser les pierres. Vous saurez où les faire tomber avec un peu de logique. L'humeur du monstre se trouve en bas à gauche de l'avant-dernier écran.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

L'humeur du monstre se situe dans la première salle. Pour y accéder, il faudra passer par la deuxième salle (celle des fumeurs), se rendre dans la salle au-dessus par l'échelle du milieu, puis faire le tour par la droite pour aller à la plate-forme du haut. Là, il faut descendre par l'échelle de gauche, puis on arrive dans la deuxième salle. Il faut ensuite se rendre à gauche où il suffira de traverser l'écran pour prendre l'humeur du monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien à déclarer jusqu'à l'humeur qui se trouve sur l'espèce d'ascenseur qui fait disparaître la poutre située en haut de l'écran.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 2

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de dangereux jusqu'à l'humeur qui se trouve au dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Attention au sol qui s'ouvre fréquemment. Il faut passer par les plates-formes du haut.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Je ne vous gâcherais pas le plaisir en vous disant comment monter. Pour l'humeur, il vous faudra passer par en haut et tomber à gauche.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Une échelle à droite permet d'aller prendre l'humeur. Mais en prenant celle de gauche, vous éviterez un grand détour et avec un peu d'adresse, une fois arrivé en haut, vous pourrez prendre l'humeur. Attention au lapin et, après l'avoir tué, poussez la pierre jusqu'au mur à droite.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 3

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut savoir se servir des grosse pierres qui tombent. L'humeur se situe dans l'avant-dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre fréquemment.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Il faudra se rendre en haut, puis redescendre pour monter dans la partie gauche de l'écran du fond, puis vous trouverez l'humeur. Il faudra ensuite redescendre pour monter dans la partie droite de l'écran du fond.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Il faudra, à chaque fois, monter pour faire tomber les pierres. Vous monterez ensuite au fond à droite. L'humeur se trouve dans la salle située sous le dernier écran.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

L'humeur se situe sous la dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient une princesse nommée Bee.

NIVEAU 4

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Vous pourrez prendre l'humeur soit au premier écran, soit au dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Vous pourrez prendre l'humeur à l'avant-avant-dernier écran. A l'avant-dernier écran, il faudra pousser la pierre de sorte à la placer tout en bas et juste en dessous du trou de la plate-forme du haut. Ensuite, passer à l'écran de droite pour faire le tour et aller ainsi en haut de l'avant-dernier écran, puis se rendre au dernier en passant par en haut. Là, il faudra pousser la pierre à droite, puis la faire tomber dans le trou ; elle atterrira sur l'autre pierre. Il faudra vous mettre dessus pour sauter sur la plate-forme du milieu et aller ainsi au dernier écran.

3ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Si vous êtes heureux, ne poussez aucune pierre et avancez comme si de rien n'était. Si vous n'êtes pas joyeux, prendre l'humeur du deuxième écran et suivre les conseils pour les pierres.

1er écran : passer au 2ème par en haut.

2ème écran : pousser la pierre, la faire tomber et tomber.

3ème écran : laisser la pierre où elle est. Passer au 4ème.

4ème écran : pousser la pierre, la faire tomber puis retourner au 3ème. Là, vous pousserez la pierre jusqu'au 4ème écran, puis vous la ferez tomber.

5ème écran : se rendre au 6ème.

6ème écran : attention aux araignées. Se rendre au 7ème par le haut.

7ème écran : se rendre à la plate-forme d'en face, prendre l'humeur, remonter par l'échelle de droite, puis monter au 8ème écran.

8ème écran : se rendre à la plate-forme supérieure, puis aller à gauche au 9ème écran.

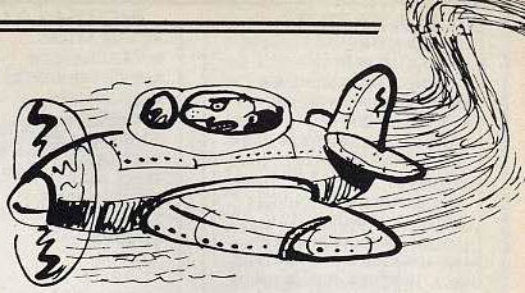
9ème écran : attention au sol qui s'ouvre. Monter au 10ème et dernier écran.

10ème écran : Aller au monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Au 1er écran, il faut passer par la plate-forme d'en haut et, au 2ème écran, passer par la plate-forme du milieu. Puis se rendre au 4ème



écran, alors il faudra tomber lorsque le sol s'ouvrira,ce qui vous permettra de prendre l'humeur. Puis retournez au début, faites pareil mais ne tombez pas lorsque le sol qui s'ouvrira. Au dernier écran, faites attention à la grande pierre.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Attention à ses pierres.

NIVEAU 5

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut commencer en passant par en haut. Attention à la pieuvre du 2ème écran.

4ème écran : prendre l'échelle.

6ème écran : aller en haut à gauche. Ne faites pas attention à la pierre et aller au 7ème écran. Vous y pousserez la pierre, puis retournez au 6ème écran où vous pousserez l'autre pierre pour qu'elle aille sur la pierre qui est tombée puis aller au 8ème écran.

8ème écran : retournez au 7ème par en haut, puis montez l'échelle.

9ème écran : aller directement au 10ème écran, à gauche.

10ème écran : prendre l'humeur et aller au 9ème par en haut grâce au double saut

9ème écran : sautez sur le chien, prenez la pièce de 100 car elle est facile à prendre. Puis refaire le même chemin pour aller au monstre. Faites toutefois attention au sol qui s'ouvre.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Rendez-vous jusqu'à l'écran du lapin. Tuez-le puis allez à l'écran suivant en passant à gauche. Puis montez à l'échelle. Là, avancez jusqu'à l'écran où deux grandes échelles se touchent presque. Descendez en prenant celle de droite. Puis allez à l'écran de gauche, laissez-vous tomber lorsque le sol s'ouvrira. Vous atterrissez alors dans une salle où se trouve une pièce de 100. Prenez-la, puis allez à l'écran de droite en passant par en haut. Puis montez l'échelle. Arrivé en haut, rendez-vous à l'écran où le sol s'ouvre mais ne tombez pas, descendez l'échelle. Avancez jusqu'à l'avant-dernier écran où se trouve l'humeur. Prenez-la puis allez à l'écran de droite, et allez au monstre.

3ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut être heureux. Allez au 3ème écran sans se soucier des pierres.

3ème écran : servez-vous du double saut, prenez l'humeur et avancez jusqu'au 6ème écran.

6ème écran : montez l'échelle pour aller au 7ème écran.

7ème écran : poussez la pierre jusqu'au sol, prenez l'humeur, puis faites tomber la pierre dans le trou.

6ème écran : poussez la pierre pour la faire tomber dans le trou. A l'écran en dessous, mettez la pierre dans le trou et retournez au 6ème. Là, poussez l'autre pierre pour la faire tomber dans le trou puis à l'écran en dessous, il vous faudra pousser la pierre jusqu'à l'écran de droite, puis la poser dans le trou. Retournez au 6ème. Rendez-vous alors au 5ème écran en passant par en haut.

5ème écran : poussez la pierre, l'emmener au 6ème écran par en bas, faites la tomber dans le trou. En bas, il faudra la pousser dans l'écran de droite à une distance du mur de la longueur d'une pierre. Puuis retournez au 6ème écran.

6ème écran : allez dans l'écran de droite. Là, il vous faudra pousser la pierre de telle façon qu'elle tombe dans le trou du sol. Là, tombez dans l'écran du dessous, puis rendez-vous à droite grâce aux pierres, passez par en bas. Là, vous vous rendrez au dernier écran, puis vous combattrez le monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de spécial jusqu'à l'humeur qui se trouve dans l'écran où il y a des pics tout en bas de l'écran.

Dans l'écran où se trouvent trois squelettes, le sol s'ouvrira ; ne tombez que lorsque la tête de gauche qui bouge latéralement sera en dessous. Puis sautez sur l'autre tête et allez à droite par la plate-forme du milieu. Puis, prenez l'avant-dernière échelle pour se rendre à l'écran en dessous. Puis allez à gauche, descendez en bas, allez à droite. Puis descendre l'échelle. Allez ainsi au dernier écran et combattez le monstre.

Monstre

Je n'y suis pas arrivé. Je suppose qu'il détient le quatrième joyau. Bonne chance !

Les différents monstres de fin d'étape.

Le 1er : il n'est pas dur. Il suffit de tirer sur ses projectiles.

Le 2ème : c'est sans doute le moins facile. Il faut éviter ses projectiles et lui infliger un maximum de dégâts. Attention lorsqu'il a mangé un bout de la plate-forme du bas.

Le 3ème : il n'est pas dur. Il faut lui taper dessus avant qu'il ne pleure. Lorsqu'il pleure, il faut se réfugier dans un endroit où ses larmes n'accèdent pas.

Le 4ème : il faut se placer toujours sur la plate-forme la plus haute et ne plus en bouger. On peut détruire ses pierres avant qu'elles ne touchent le sol.

ATARI ST

FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
AIRBORNE RANGER	**249F**
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	**199F**
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BAILISTIX	**195F**
BARBARIAN 2	**185F**
BAT	249F
BIOCHALLENGE	**195F**
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	149F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	199F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DUGGER	**195F**
DYTER 07	199F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	375F
FEDER. OF FREE TRAD.	**285F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	**249F**
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY LINE HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	**195F**
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
ILLUDICRUS	195F
I.O.U.	**195F**
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE	**249F**
INTERNAT. RUGBY SIM.	**199F**
IRON LORD	215F
JUG	199F
KING OF CHICAGO	249F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MAY DAY SQUAD	195F
MECHANIC WARRIORS	249F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	249F
NIGHT HUNTER	159F
NIL DIEU VIVANT	**299F**
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPECIAL	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PHANTOM FIGHTER	**249F**
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
PRISON	**195F**
PUFFY'S SAGA	159F
REALM OF THE TROLLS	195F

NOUVEAUTES

ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKATE BALL	159F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWICK	195F
STARBALL	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	199F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE MUNSTERS	**199F**
THE PRESIDENT IS MISS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	249F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZAC MAC CRACKEN	**249F**
ZANY GOLF	235F
ZOOM	195F

944 TURBO CUP	245F
1943	185F
ACTION SERVICE	225F
AFTER BURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	195F
BATMAN	195F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
COLOSSUSCHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEGAS ELITE	225F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	185F
DUNGEON MASTER	245F
ELEMENTHAL	199F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
IRON TRACKERS	220F
INTERNATION. KARATE +	185F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANHATTAN DEALERS	199F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MAXI BOURSE	210F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREETFIGHTER	195F
TECHNOCOP	199F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
TIMES OF LORE	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F

SPECIAL ANNIVERSAIRE
ATARI ST **95F**
DESOLATOR
MAD MIX
WHERE TIME STOOD STILL
ZYNAPS
LEVIATHAN
INDIANA JONES

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTES

688 SUB MARINE	**245F**
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	235F
BARBARIAN	185F
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CARRIER COMMAND	225F
CIRCUS GAMES	235F
CRAZY CARS 2	249F
CRUCIAL TEST	220F
DAKAR 89	**220F**
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
FINAL ASSAULT	195F
GARY LINE. HOT SHOT	185F
INTERNAT. KARATE +	245F
KARATE KID 2	245F
LEGEND BLACK SILVER	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LED STORM	249F
LOMBARD RAC RALLY	**245F**
LORDS OF RISING SUN	249F
MAD SHOW	245F
MEURTRE A VENISE	245F
MICROPROSE SOCCER	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	**299F**
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
POOL OF RADIENCE	225F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROBOCOP	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SPEED BALL	**245F**
STARGLIDER 2	249F
STAR TREK	245F
STARRAY	245F
STARWARS	195F
TECHNOCOP	195F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	249F

NOUVEAUTES

TIGER ROAD	245F
TIMES OF LORE	**245F**
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	249F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEIRD DREAMS	**249F**
WEC LE MANS	199F
ZAC MAC CRACKEN	**249F**
ZANY GOLF	235F

944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GAME OVER 2	195F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
L'ARCHE CAPIT. BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU .	245F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
ROCKET RANGER	245F
THE GAMES SUMMER ED.	225F
ULTIMA V	225F
ZONE	220F

SPECIAL ANNIVERSAIRE
PC COMPATIBLES **95F**
BIONIC COMMANDO
STREET SPORT SOCCER
SOLOMON'S KEY
TRANTOR
ACE OF ACES

AMIGA

AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
AFTERBURNER	249F
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BAAL	185F
BAILISTIX	**195F**
BATMAN	245F
BATLLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIOCHALLENGE	**195F**
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN SIZZ	145F
COSMIC PIRATES	195F
CUSTODIAN	199F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	225F
DAKAR 89	**220F**
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSLAYER	299F
EMMANUELLE	220F
F16 COMBAT PILOT	**245F**
FALCON AT	**295F**
FEDERATION OF FREE.	275F
FINAL ASSAULT	195F
FUSION	245F
GARY L. HOT SHOT	**195F**
GAUNTLET 2	**245F**
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GUERRILLA WARS	225F
HEROES OF THE LANCE	225F

NOUVEAUTES

I.O.U	195F
IRON TRACKERS	220F
JUG	195F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	**245F**
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
MICKEY MOUSE	199F
NIL DIEU VIVANT	**299F**
NORTH AND SOUTH	295F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIONNER PLAGUE	**245F**
POWERDROME	245F
PRISON	**199F**
PROSPECTOR	199F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROBOCOP	249F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE BALL	249F
STARBALL	249F
STREETSPORTS BASK	195F
SUPERMAN	245F
TEENAGEQUEEN	199F
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ULTIMATE COLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**
ZAC MAC CRACKEN	**249F**

944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	285F
ARKANOID 2	235F
CALIFORNIA GAMES	225F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ELITE	245F
GALACTIC CONQUER.	249F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
INTERCEPTOR	249F
JEANNE D'ARC	285F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
MANHATTAN DEALERS	249F
MEURTRES A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
SIDE ARMS	225F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
THUNDERBLADE	249F
UMS	245F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2 149F
HISTORY IN THE MAKING 249F
OCEAN DYNAMITE 149F
LES BEST DE US GOLD 149F
TAITO COIN OP COLLEC. 129F
KARATE ACE 115F
GOLD SILVER BRONZE 145F
ELITE 6 PACK N°3 95F
ARCADE ACTION 119F
LA COLLECTION KONAMI 119F
TOP TEN COLLECTION 99F
GEANTS D'ARCADE 119F
LES TRESORS USG 115F
BEST OF ELITE 2 95F
GAME SET AND MATCH 129F
THEY SOLD A MILLION 3 95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

SUPER ! 6e ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Au choix frais de port gratuits ou 1 logiciel spécial anniversaire gratuit * (offre valable en février pour toute commande comportant au moins 1 logiciel au prix normal)

*** dans la limite des stocks disponibles**

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

BENEFICIEZ A PARIS-DES PRIX MICROMANIA
PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann "Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain 75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMSTRAD

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO+SHACKLED
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
COMMAND PERFORMANCE 129/149F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DE L'ESPACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR

SIMULATION PACK	**145/195F**
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO	
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB	
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**115/185F**
+BARBARIAN+RENGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE	
FRANK BRUNO BIG .	**129/179F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
IMAGINE ARC. HITS	**99/145F**
KARATE ACE	**115/175F**
LEADERBO. "PAR 3"	**145/169F**
LES FUTURISTES	**149/199F**
OCEANSTAR HIT 2	**99/145F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139/189F
ALIEN SYNDROME	95/ 39F
ARCADE WIZARD	99/ 49F
BARBARIAN 2	**89/139F**
BAT	149/189F
BLACKLAMP	89/ 39F
BOMBUZAL	99/149F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV	
FLIGHT TRAINER	**95/145F**
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
DYNAMIC DUO	95/145F
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
GARY LIN. HOT SHOT	**95/135F**
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HAND	99/149F
IRON LORD	125/165F
LED STORM	**99/149F**
MEURTRE AVENISE	145/195F
NETHERWORLD	**95/139F**
NIGHT HUNTER	99/129F
NIMITZ	99/159F
NORTH AND SOUTH	145/195F
PAC LAND	95/145F
PARANOIA COMPLEX	**99/149F**
PROJECT STEA. FIG.	**145/195F**
PUFFY'S SAGA	99/129F
PURPLE SATURNE DAY	169/199F
RUNNING MAN	**95/145F**
SHOOT OUT	99/149F
SKATE BALL	99/129F
SKATE OR DIE	95/145F
STAR TREK	95/145F
SUPERMAN	95/145F
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORPODS	95/139F
THE DEEP	**99/149F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
THE MUNSTERS	**99/149F**

NOUVEAUTES

THE TEMPLE OF FLY..	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WAR IN MIDDLE EAR.	**99/149F**
WEC LE MANS	**99/149F**
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	195/245F
AFTER BURNER	99/149F
BATMAN	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
HEROES OF LANCE	95/199F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LE MANOIR MORTEVI.	ND/199F
MOTOR MASSACRE	95/139F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
TECHNOCOP	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
TITAN	129/169F
1943	95/145F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BARBARIAN(PSYNO)	95/139F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S	95/139F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MAN. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUERILLA WAR	89/139F
GUNSHIP	195/245F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RASTAN	89/145F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
ROAD BLASTERS	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
THE VINDICATOR	89/139F
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F
VOYAGE CENT. TER.	ND/195F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	255F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MIRACLE WARRIOR	395F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	255F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

K7 : 39F DISC : 49F

ALTER.WORLD G.	RAMPARTS
DREAM WARRIOR	SHACKLED
HERCULES	STIFFLIP
KILL UNTIL DEAD	TENTH FRAME
LEADERBOARD	VENOM STRIKES B.
NIGHT RAIDER	WIZARD
NORTSTAR	720°
PSYCHOPIGS	

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128

Kit de téléchargement **99 F** avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

COMMODORE 64

FORCES MAGIQUES	149/199F
BEST DE US GOLD	149/179F
OCEAN IN CROWD	139/189F
HISTORY IN MAKING	199/249F
GAME SET MATCH 2	139/189F
TAITO COIN OP COL.	125/165F
GOLD SILVER BRONZE	149/199F
LEADERB. PAR 4	145/175F
ARCADE ACTION	119/189F
ELITE 6 PACK N°3	99/145F
GAME SET MATCH	129F/179F
TOP TEN COLLECTION	99/145F

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	195/245F
BATMAN	99/149F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
CAVEMAN UGH LYMP.	**95/145F**
DARK FUSION	**99/149F**
DENARIS	**99/149F**
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
F16 COMBAT PILOT	**145/195F**
GAME OVER 2	95/135F
GARY LIN. HOT SHOT	95/125F
LED STORM	**99/149F**
MINIGOLF	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
PARANOIA COMPLEX	**99/149F**
REALM OF TROLLS	95/139F
ROCKET RANGER	109/169F
SPACE BALL	99/149F
STREET SPORT SOCCER	95/139F
SUPERMAN	**99/149F**
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	**95/139F**
ULTIMATE GOLF	95/139F
VICTORY ROAD	89/125F
WEC LE MANS	**99/149F**

HIT PARADE

1943	95/145F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
DOUBLE DRAGON	99/149F
GUERILLA WAR	89/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
OPERATION WOLF	95/135F
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	95/125F
ROBOCOP	95/135F
THE GAMES SUMMER	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
TIGER ROAD	99/149F

THOMSON C/D

LES PRIVES	**145/195F**
+L'HERITAGE+LA FORMULE	
+L'AFFAIRE VERA CR+ SYDNEY	
LES ATHLETES 2	**145/195F**
+DIEUX DE LA MER+BIVOUAC	
+DIEUX DE LA GLISSE	
SIMULATION PACK	**145/195F**
+GRAND PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	
LES CLASSIQUES N4	**170/210F**
+TIBER+KRYSTAL ZONE+GRIBOUY	
LES FUTURISTES	**149/199F**
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR	
+MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE	
944 TURBO CUP	199/249F
ACTION SERVICE	145/195F
CRAZY CARS	145/195F
GIGN OPER. JUPITER	149/199F
L'ARCHE CAPT BLOOD	145/195F
MEURTRE A VENISE	**145/195F**
TINTIN SUR LA LUNE	**145/195F**

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour même de la reception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM .....
ADRESSE .....
..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration ___/___ Signature _____

MN 18

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur a reception (en ajoutant* **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST - AMIGA

EDUCATION

ÉDUCATION

Ce mois-ci, on ne peut pas dire que je croule sous un monceau de nouveautés. Heureusement, cet état de fait vaut pour l'ensemble de la production, jeux et éducatifs pour une fois confondus. J'ai toutefois réussi à vous trouver une rareté : un logiciel pour MSX 2.

LA CONCORDANCE DES TEMPS
Conjugaison made in U.K.

L'anglais est une langue sympa... En effet, pas de déclinaisons comme en allemand, pas d'exceptions comme en français : pas étonnant que ce soit devenu la langue la plus parlée au monde. Euh... rectification faite, disons plutôt la langue la plus utilisée pour les échanges entre différentes nations. Heureusement que l'on n'a pas choisi le chinois... Parce que là, j'vous jure que je n'aurais pas fait le banc d'essai... Seulement, ce n'est pas parce que c'est sympa que c'est facile. Et moi, ce qui m'a toujours posé le plus de problèmes, ce sont les verbes et leur conjugaison. Pas évident de faire le choix parmi tous ces temps que sont le prétérite, le présent continu, le présent dans les subordonnées de temps... (j'en passe et des meilleurs). Ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas seule dans ce cas. Aussi, devant les difficultés rencontrées par bon nombre de Français, Carraz, le spécialiste du logiciel éducatif, vient de lancer une nouvelle série intitulée : *Didact English*. La Concordance Des Temps en est l'un des softs clé car il permet à tous les étudiants, de la cinquième au B.T.S Commerce, d'apprendre ou de réviser les temps de tous les verbes dans des contextes variés. Ainsi du classique "My tailor is rich" aux emplois du prétérite dans les subordonnées de temps, vous pourrez faire le tour de toutes les finesses de la langue de Shakespeare. Grâce à des menus d'une grande clarté, vous choisirez votre niveau, puis vous pourrez demander l'affichage de la règle, la traduction des mots difficiles, les trois formes des verbes irréguliers ainsi que des commentaires en français ou en anglais. Et si vous vous sentez l'âme d'un prof, vous pourrez à loisir créer de nouvelles phrases, introduire de nouvelles règles, etc. Une fois de plus, Carraz vient de prouver ses compétences en matière d'éducatifs avec un vrai soft didactique, simple, clair et en outre passionnant.

Disquette Carraz Editions pour PC/ compatibles et ST.

LLG.

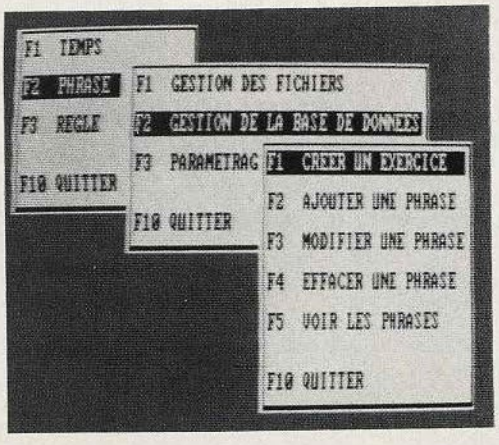
LES OISEAUX

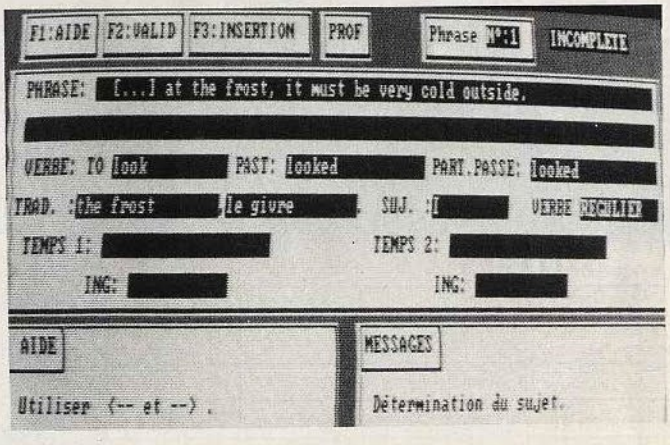
Edité par Forum Micro, Les Oiseaux n'est pas un éducatif à proprement parler, en ce sens qu'il ne suit pas le programme d'une classe précise, cette particularité n'enlevant rien à ses qualités pédagogiques. En effet, ce n'est pas un problème, bien au contraire, puisque ce didacticiel s'attache plutôt à parfaire les connaissances générales (ou appelées comme telles) de nos chers petits. Bref, un bon produit éducatif, tournant sur MSX 2 qui plus est, ne doit pas être négligé. Voyons de plus près comment les choses passent et se passent à l'écran. Après la mise en route, un premier menu propose à l'enfant de choisir entre plusieurs options : Apprentissage, Contrôle, Contrôle général et Impression du vocabulaire, cette dernière option n'étant pas effective si aucun périphérique d'impression n'est connecté à l'ordinateur (dans le cas contraire, il est possible d'obtenir une liste des thèmes, termes et concepts abordés dans le logiciel). La sélection des options s'effectue en déplaçant dans le menu, au moyen des flèches du clavier, un marqueur en forme de doigt. Ensuite, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement pour valider. La première des options, Apprentissage, renvoie à un second menu, permettant de choisir la leçon. Sont abordés les thèmes suivants : Physionomie, Organes, Squelette, Plume, Oeuf, Espèces (européennes ou exotiques), Pattes, Becs et enfin Nourriture. Il suffit dès lors de valider pour se retrouver - un petit temps de chargement plus tard - devant une suite d'affirmations accompagnées d'écrans tous plus beaux les uns que les autres, ce que la relative arridité de la présentation générale ne laissait pas entrevoir. En effet, c'est là que le choix du MSX 2 s'explique : des digitalisations de très bonne qualité illustrent chaque tableau. Dès lors, comme dans un jeu d'aventure, l'enfant n'aura de cesse de passer à la question suivante, donc à l'écran suivant. Ensuite, lorsqu'il aura assimilé la leçon, il pourra passer au contrôle, fonctionnant suivant le même principe. En fait ces logiciels sont comme des livres d'images dont chaque page resterait collée tant qu'elles n'ont pas été assimilées. Bref, voilà un éducatif comme je les aime : ni intello, ni tordu, ni moche, ni conceptuel mais efficace ; éducatif, somme toute...

Disquette Forum Micro pour MSX 2, distribuée par MSX Vidéo Center.

C.B.

▼ *Didact English* ▼





COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS**

Dans tous les softsTOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation* à notre grand concours

GAGNEZ : - **UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.**

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu **TOMAHAWK**.

Commodore

* règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

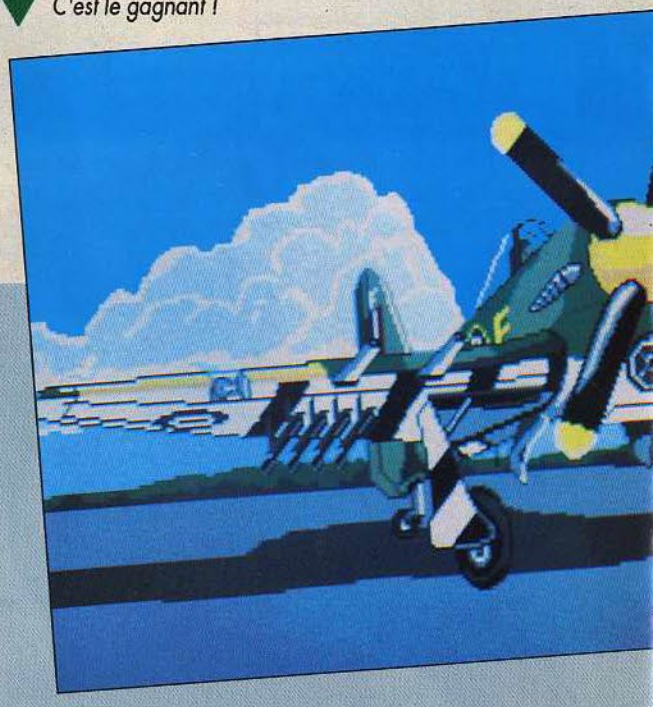
VOUS ÊTES LES MEILLEURS !

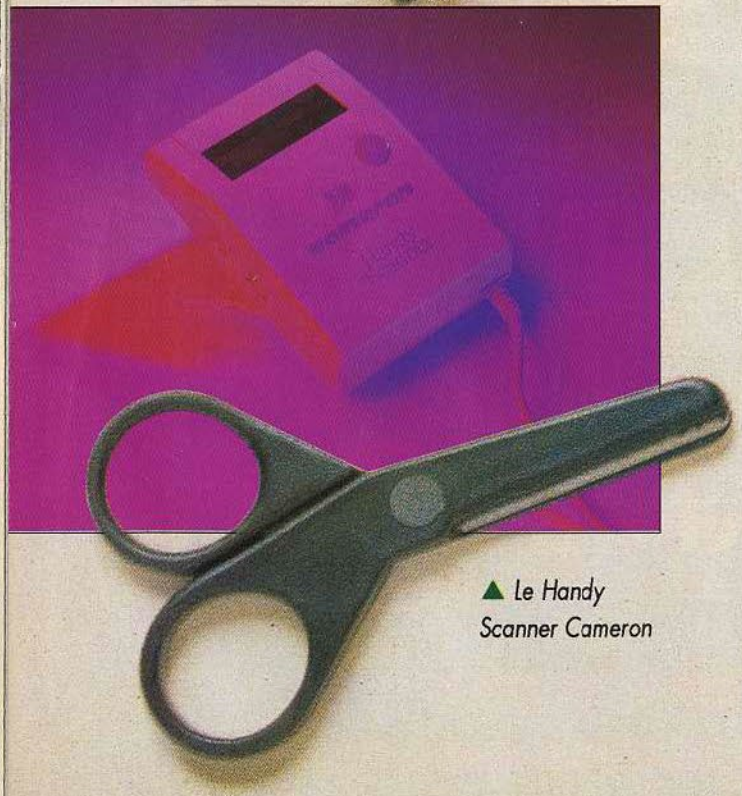
La Ga

Bravo, vous êtes des chefs ! Nous avons reçu pas mal de disquettes de dessins. En fait, une centaine, c'est-à-dire beaucoup plus que prévu (sans parler de celles qui se sont perdues pendant les grèves). Ensuite, il a fallu regarder, photographier, classer tout ça mais le pire a été de choisir un vainqueur. Enfin, tout est bien qui finit bien pour Patrick Bonne, de Bordeaux, qui empoche un **Handy Scanner Type 2 avec ses deux logiciels : Handy Painter (graphismes) et Handy Reader (reconnaissance de caractères)** pour son Atari ST. Rappelons que tous les mois, **le Han-dy Scanner (avec ses logiciels) est offert par la société Cameron.**

▼ ▼ ▼

▼ *C'est le gagnant !*





▲ *Le Handy Scanner Cameron*

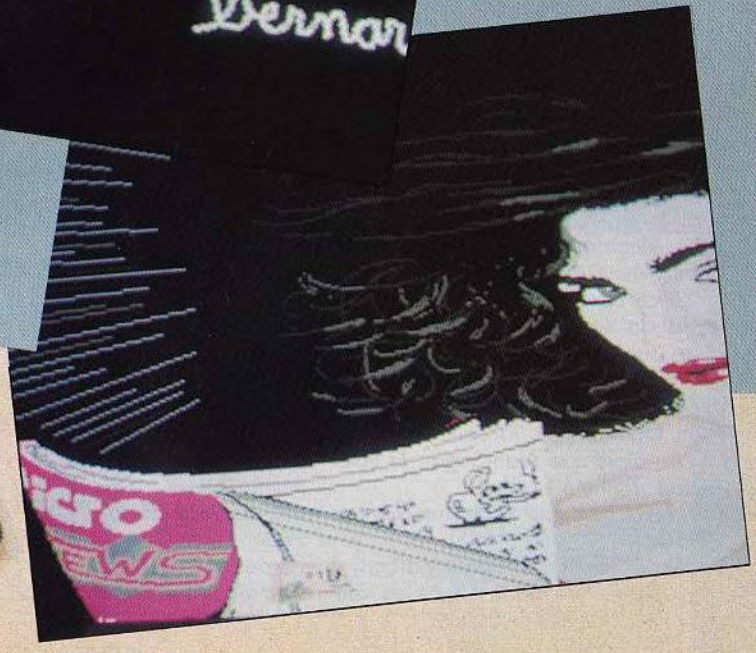
▼ *Arnaud Bui. Atari ST*

lerie

L.Burnier. Atari ST ▶

◀ S.Trozyk. Amiga 500

Michel Radonjic.
▼ Amiga 500



HOPITAL SILENCE

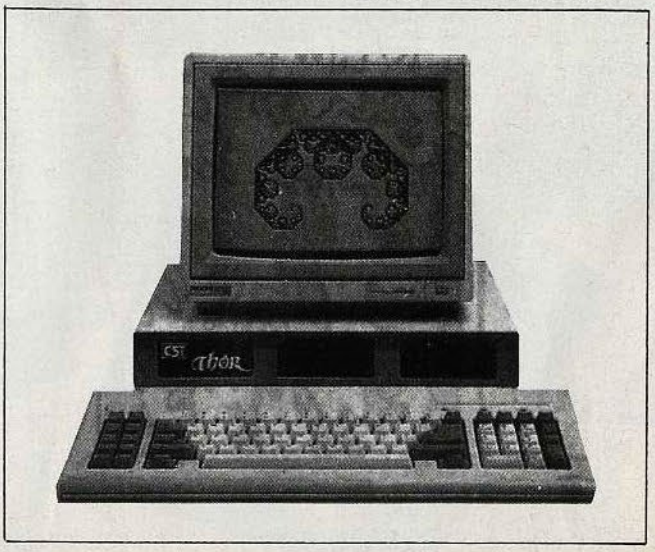
PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

Mais bon Dieu, quel âge a donc Pépé Rétro pour avoir vécu tant de choses ? Serait-il une source inépuisable de ragots antédiluviens, d'an-ciens flops retentissants ? Notre journaliste n'en revient toujours pas...

Micro News : Alors Pépé, comment ça va aujourd'hui ?
Pépé Rétro : Bôf, vu mon âge, je n'ai pas à me plaindre. J'ai consulté les notes que j'ai prises tout au long de ma chienne de vie, et j'ai décidé de te parler d'un ordinateur dont on n'a entendu parler qu'une seule fois dans toute l'histoire de la micro : le **Thor**.
Micro News : Le Thor ? Qui a bien pu sortir ça ?
Pépé Rétro : **Lord Clive Sinclair**, ce génie de la bidouille mais pas des finances.
Micro News : Celui des ZX 81, Spectrum, QL et maintenant Z88 ?
Pépé Rétro : Calme toi, petit. Je vais tout t'expliquer depuis le début. Donc, Clive Sinclair est un malade du microprocesseur, un allumé du fer à souder. Il a sorti le ZX 81, révolutionnaire à l'époque car il mettait enfin la micro à la portée de tous. Passons sur les caractéristiques techniques : micro-processeur Z 80, 1 Ko de Ram, un clavier pourri. Toujours est-il que ça a très bien marché ! Tonton Clive a ensuite sorti le ZX Spectrum. Et là, ça a explosé ! Clive roulait sur l'or, tout allait bien, quoi.
Micro News : Et pourtant, tout a foiré...
Pépé Rétro : Eh oui, car ce brave Clive est intenable, il ne peut s'empêcher d'inventer des trucs. Comme en plus, c'est un très mauvais gestionnaire, il a vite coulé sa boîte.
Micro News : Oui, c'est les fameuses voitures électriques à pédales et les téléviseurs à cristaux liquides.
Pépé Rétro : Exactement. Sinclair a eu le temps de sortir le QL, un micro en avance sur son temps : processeur 68000 comme le Mac ou le ST, un super-Basic, bref, tout ce qu'il faut pour faire un tabac. Mais la sauce n'a pas pris. C'est alors que Alan Sugar, le PDG d'Amstrad, racheta Sinclair.
Micro News : Et c'est là qu'intervient le Thor ?
Pépé Rétro : Tout à fait, mon garçon. Il faut savoir que comme le QL ne se vendait pas et que Clive avait besoin de sous, il avait vendu 10 000 cartes-mère de QL à une boîte nommée CST. Il leur a dit en substance : "Les mecs, avec mon génie et votre fric, on doit pouvoir en faire quelque chose". CST a rétorqué illico : "Top-là, coco", et le Thor est né.
Micro News : Mais pourquoi "Thor" ?
Pépé Rétro : C'est le Dieu du Tonnerre, la foudre vengeresse qui s'abat... Il y avait peut-être un message.
Micro News : Il ressemblait à quoi, ce Thor ?
Pépé Rétro : A un compatible PC, avec clavier séparé, touches de fonctions, pavé numérique, lecteur de disquettes 3 pouces et demi 720 Ko, une prise série et une parallèle. A l'intérieur, c'était un QL, avec 640 Ko de Ram utilisateur et surtout une Eprom (de la mémoire dont on ne perd par le contenu lorsqu'on éteint la machine). Rien que ça ! Mais le plus extraordinnaire, c'est que le Thor disposait d'une souris et d'une interface graphique style Gem !
Micro News : Ah bon ? Mais Sinclair avait déclaré qu'une souris est un gadget, que ça avait sa place dans une cuisine, pas sur un bureau, et qu'il n'en mettrait jamais avec ses ordinateurs ?
Pépé Rétro : Simplement, comme ce n'était plus lui qui finançait, il n'avait qu'à fermer sa gueule.
Micro News : Et côté périphériques, qu'est-ce qui a été fait ?
Pépé Rétro : La circulation est redevenue fluide en fin de soirée.
Micro News : Elle est vieille celle-là, Pépé...
Pépé Rétro : Grmm... Rien, à part le disque dur.
Micro News : Et le prix de la bête ?
Pépé Rétro : Là, accroche-toi, tu vas tomber par terre. 7000 balles avec un seul drive et 15000 avec un disque dur en prime.
Micro News : Urglh ! C'est tout ? Ben comment ça se fait que ça n'ait pas marché, alors ?
Pépé Rétro : CST avait cru bon de ne vendre le Thor que par correspondance et seulement en Angleterre, alors...
Micro News : Et Sugar, dans tout ça ? Ça n'a pas dû lui faire plaisir qu'on vende un ordinateur dérivé du QL, qui désormais lui appartenait ?
Pépé Rétro : Avec le caractère qu'on lui connait... Il est allé voir CST et leur a dit : "Je veux bien être gentil : vous retirez immédiatement le Thor de la vente, et je ne vous fais pas de procès.". Et depuis, on a plus jamais entendu parler du Thor.
Micro News : Mais c'est dégueulasse !
Pépé Rétro : Non, p'tit, c'est l'informatique.

Propos recueillis par Michel Descoins

▼ *Une des rares photos qui existe du Thor*



Micro NEWS

ÉCONOMISEZ 2 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT

1 AN 180 F

(11 numéros)

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

CADEAU !

Si vous achetez quatre anciens numéros, vous pouvez en choisir un cinquième gratuit.

19 F.
PORT GRATUIT

- **N°6** L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.
- **N°7** Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique
- **N°9** Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- **N°10** Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !
- **N°13** Dossier "le sport et la micro" - 9 pages de Top Secret.
- **N°14** Iron Lord sur ST - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°17** Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour :
11 numéros et joins un chèque de **180 francs**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 19 francs = ... F.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

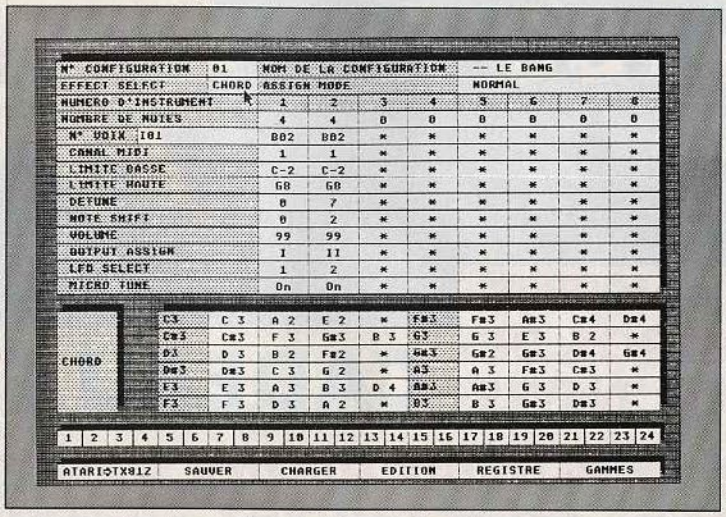
POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

ROCK'N SCROLL

LA SYNTHÈSE FM (2)

Dzoiiing ! Nous allons entamer la deuxième et dernière partie de notre voyage au pays de la FM, avec des exemples beaucoup plus concrets. Personne ne s'en plaindra, n'est-ce-pas ?

Jugeant opportun de me séparer de mon proverbial détachement qui ferait passer n'importe quelle violette pour un monstre d'orgueil, je citerai la fin du précédent Rock and Scroll : "Comme vous le voyez, la FM est un mode de synthèse très complexe, d'où le recours à l'informatique et aux logiciels MIDI". Ces fameux logiciels agissant sur les réglages des synthés, portent le nom "d'Editeurs" et permettent, en plus de la création de sons nouveaux, d'intervenir sur l'instrument à différents niveaux. C'est d'autant plus important que la génération dont fait partie le TX est quasiment prévue pour une utilisation conjointe avec un micro-ordinateur. En effet, par souci d'économie, ces machines sont équipées d'un minimum de boutons de réglage, ces derniers servant à plusieurs choses. Bref, c'est l'enfer (et ceux ayant déjà réglé une montre-réveil-calendrier-grille pain LCD me comprendront...). Le logiciel nous servant d'exemple est le **TX81-Z Editor** de **JCD Midi Softs**. Ce n'est peut-être pas le plus récent du genre mais je l'utilise - régulièrement et il a l'immense mérite d'être simple d'emploi et assez peu onéreux. Une fois chargé, nous voici devant la page dite de registration. C'est cette page qui permet de trier ses sons afin de les envoyer dans la banque de l'instrument (le TX dispose de 5 banques de 32 sons. Quatre, (volatiles), contiennent des sons d'usine et la cinquième permet de garder 32 sons modifiés au moyen d'une pile). Avant tout, il s'agit de régler le canal MIDI pour que l'Atari puisse communiquer avec le TX. Ceci fait, plusieurs possibilités : je

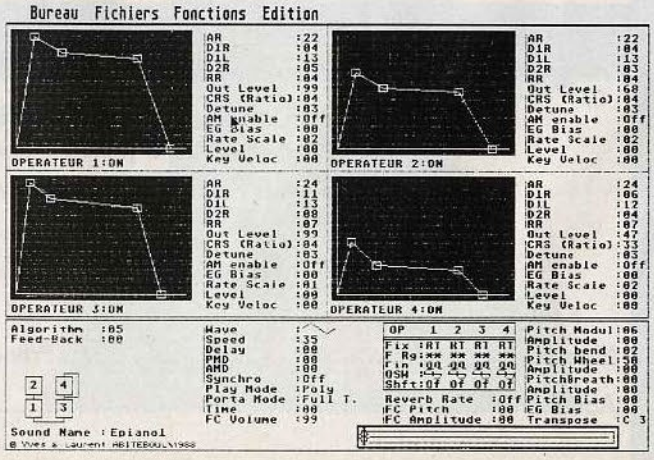


peux, soit créer un son (de toute pièce ou à partir d'un son existant déjà), soit configurer le TX. Allons-y pour la création. Ce qui est assez agréable est la présence simultanée des quatre opérateurs.

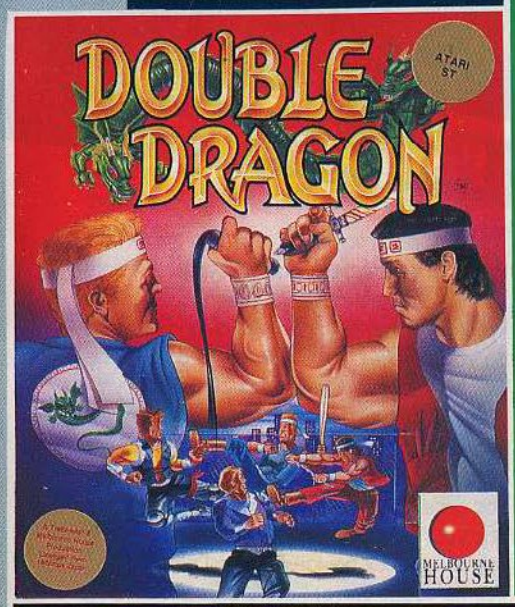
Du reste, tous les paramètres nécéssaires à la création d'un son sur TX, soit un peu plus de 90, sont sur la même page écran. Autre point intéressant, on peut, d'un simple "clic", changer les algorithmes. Donc, pas besoin de jongler : d'un simple coup d'œil, on se rend immédiatement compte de l'état du son. Autre intérêt, une option permet à l'Atari de déclencher le TX à chaque fois qu'un paramètre est modifié. Comment modifier les paramètres en question ? C'est très simple : il suffit de les "noircir". A cet instant, on peut, avec les boutons droite et gauche, incrémenter ou décrémenter une valeur, ou bien utiliser l'ascenseur situé en bas de l'écran. Pour modifier les enveloppes, il existe même une troisième possibilité, puisqu'il est possible de "tirer" les segments avec la souris. Bien entendu, à cet écran comme aux autres, on peut effectuer une sauvegarde sur disque et/ou envoyer et recevoir des données MIDI. Enfin, les deux dernières pages permettent de reprogrammer la gamme dans laquel joue l'instrument. On peut ainsi inverser le clavier (à la place de do, ré, mi... on aura mi, ré, do...), ce qui peut avoir un effet intéressant lorsque deux synthés jouent ensembles. Enfin, le TX pouvant jouer 8 notes et 8 sons à la fois, il est possible d'attribuer un canal MIDI à chaque note et de garder la configuration (appelée performance) en mémoire. Bref, voilà de quoi utiliser facilement un produit qui, autrement, tournerait très vite au casse-tête chinois, ou plutôt japonais !

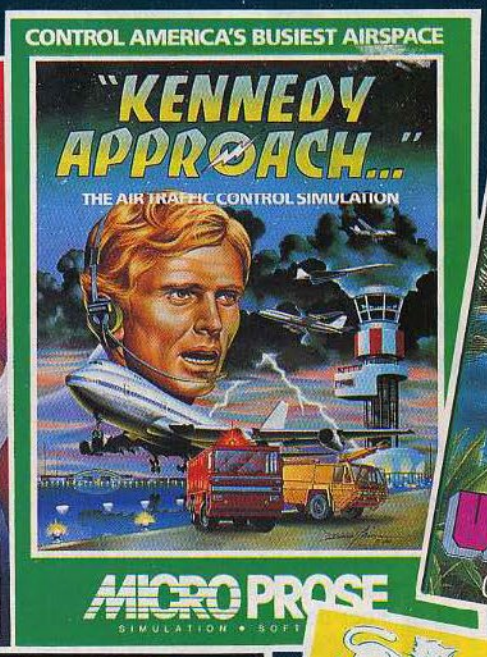
Disquette JCD MIDI Soft pour Atari ST.

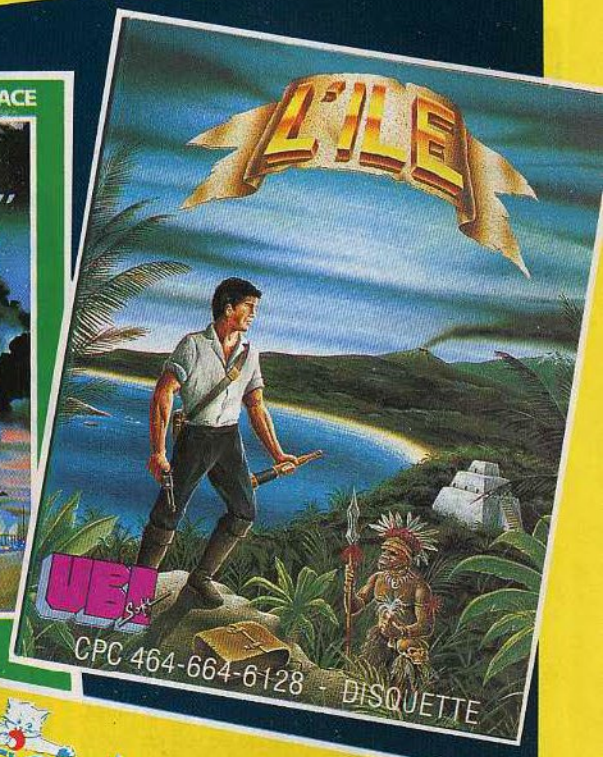
C.B.

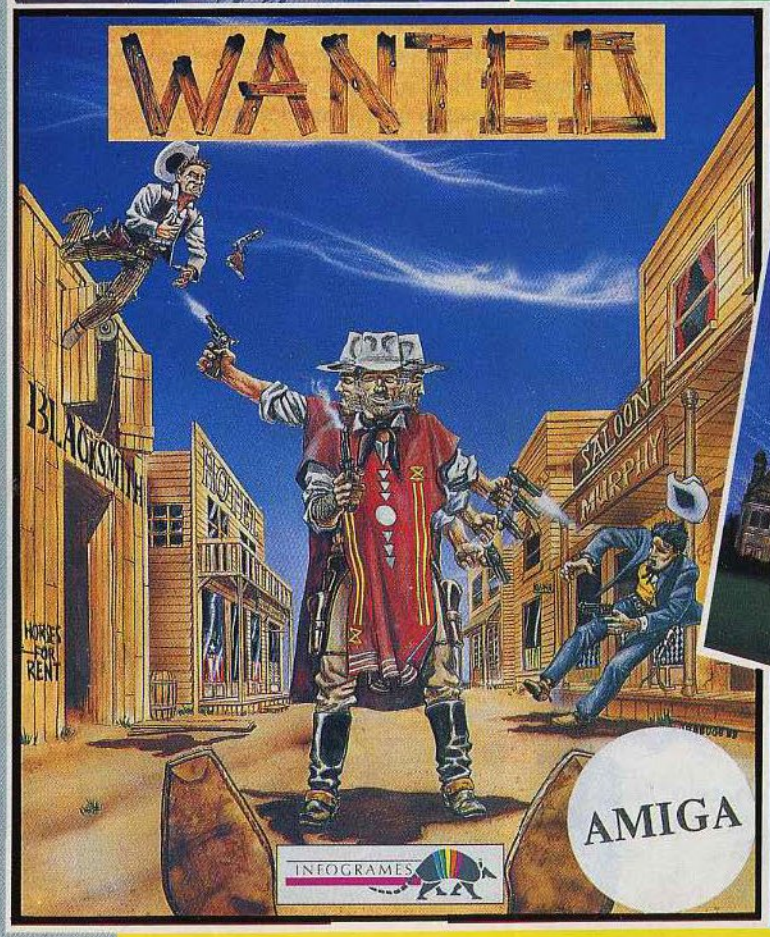


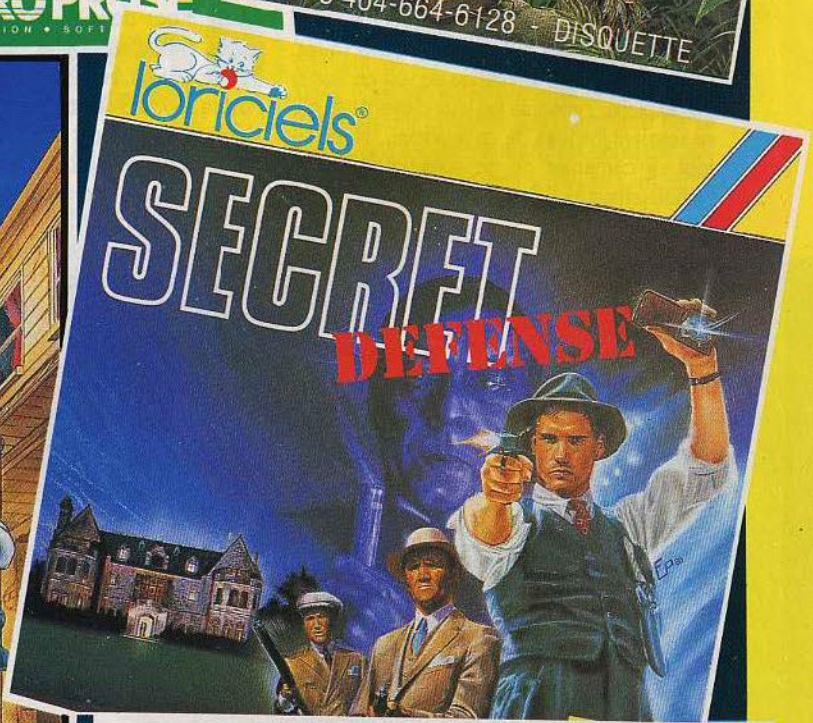
LES Softs DU MOIS











Plus de 300 F	Entre 200 et 300 F	Entre 100 et 200 F	Moins de 100 F

Excellent	Bon	Moyen	Médiocre	Horreur absolue

LE RETOUR DU JEDI

La force n'était pas avec lui...

Tout comme dans la série de films, nous avons droit aux suites des aventures du marcheur dans le ciel. L'évolution est marquée par l'apparition de dessins pleins et de couleurs un peu plus variées.
Hélas, persévérant dans la médiocrité, le logiciel reste égal à ses précurseurs en ne proposant qu'un minimum d'épreuves pour arriver à la destruction d'un "réacteur". La réussite vous donne le droit de recommencer le même parcours où rien ne varie vraiment, sauf (peut-être) les réflexes de vos tristes sires d'adversaires. L'ennui le dispute à la tristesse de voir ce filon si mal exploité. J'imagine les jeux d'aventures qui se seraient inspirés de cette saga... Hélas, il faut se contenter de ce sous-produit dont l'amateurisme frise l'escroquerie pure et simple

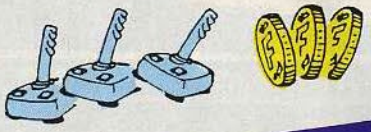
Le Retour du Jedi, version Atari ST ▼

(NDLR : Lucas Soft avait déjà pondu, il y a des années de cela, un *Indiana Jones* pour CBM étourdissant de nullité.).

Disquette Lucas Soft/Tengen pour Atari ST. Prévu sur Commodore 64.

E.L.

PUFFY'S SAGA



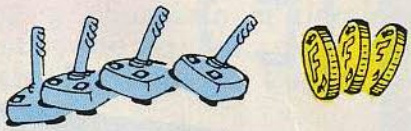
Gauntlet, vous avez dit Gauntlet ?

Alors là, difficile à Ubi de contester une très légère inspiration du côté de chez US Gold... Mais comme toutes les sociétés qui pompent des logiciels ne le font pas avec autant de brio, on ne va pas trop les en blâmer. Sans blague, il paraît que certains joueurs et surtout joueuses ne se reconnaissent pas dans un mago, un guerrier ou autres elfes ; alors plus de problème, voici (roulement de tambours !) : Puffy et Puffyn. Pas de soucis à se faire pour les fans des jeux vidéo, ils ne peuvent que s'identifier aux deux petits monstres globuleux dans le plus pur style Pac-Man, avec enfin une réponse au problème métaphysique du siècle : oui ! les Pac-Man ont un sexe ! Petit défaut tout de même, c'est là une activité à pratiquer en solitaire (elle est bien amenée celle-là...). Toute la recette du succès de *Gauntlet* est respectée (sauf pour le jeu à deux ou quatre) agrémentée de pleins de monstres très chouettes et de détails marrants. D'abord, les grimaces du héros en fonction des aventures qu'il vit, ensuite les bruitages gloutons ou moqueurs, surtout le "game over" qui vous nargue quand le personnage se meurt. Les dessins des sprites ou du décor sont vraiment très bien mais le niveau de jeu est relativement dur. Certains vont attendre avec impatience du neuf dans la rubrique Top Secret. Donc pas de doute, achetez Ubi pour ne rien regretter...

Disquette Ubi Soft pour Atari ST et Amiga. Prévu pour Amstrad CPC, C64 et PC CGA/EGA.

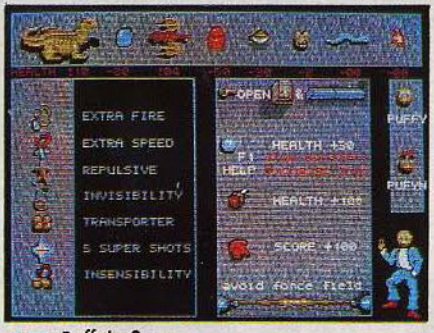
E.L.

S.D.I.



Seul devant l'impossible

Adapté d'un jeu d'arcade du même nom et inspiré de la statégie de défense spatiale américaine, SDI (Strategic Defense Initiative) est un jeu de tir à scrolling horizontal où vos ennemis, ces salopards d'enfoirés de bolchévistes (n'y voyez ici aucun anticommunisme primaire), tentent de détruire votre tendre et adorée patrie à l'aide de missiles divers. Seul, face à l'immensité cosmique et à vos ennemis, armé de votre chasseur spatial que vous pourrez manipuler soit à l'aide de la souris (les deux boutons), soit à l'aide du joystick (la souris servant alors à la direction de votre tir), vous devez détruire tout ce qui passe à l'écran sans vous poser de questions. Au fur et à mesure de votre progression, les choses se compliquent. Les ennemis se font de plus en plus nombreux et arrivent de toutes les directions : d'en haut, d'en bas, d'à gauche,



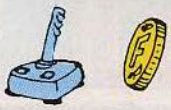
▲▼ *Puffy's Saga*

d'à droite. Vous ne savez même plus où donner du laser tellement il y en a. Tout ceci apporte au jeu un haut degré de difficulté (vivement un top secret, pour qu'enfin je puisse passer le cinquième niveau !). Les graphismes, tout comme l'animation, sont excellents (bien qu'un peu saccadés lorsqu'il y a plus de 30 sprites à l'écran !). La musique digitalisée que l'on entend lors du chargement est gigantesque (surtout après une trentaine de secondes), celles du jeu (non digit) le sont tout autant. Sans être le jeu de l'année, SDI est très sympa à jouer et pourrait être à l'Atari ST ce que *Missile Command* était à la console VCS : c'est à dire superbe.

Disquette Activision pour Atari ST. Existe aussi sur la console Sega.

J.-M.D.

DYNAMITE DAN



Pétard mouillé

Si ma mémoire est bonne (il s'agit là d'une figure de style, puisque j'ai vérifié), je me dois d'avouer, dusse ma légendaire modestie en prendre un coup, que la critique de *Dynamite Dan 2* est parut dans le numéro 157 de l'HHHH, élégamment chroniqué par l'un des rédacteurs les plus doué de sa génération : moi. Si je vous raconte tout ça, c'est pour vous faire comprendre que Dynamite Dan "tout court" date d'avant. A partir de ça, on ne s'étonnera donc pas que le logiciel soit assez nul. Un petit personnage évoluant dans un paysage sobre doit échapper à une foule de sprites grouillants plutôt rigolos (zinzins, trucs et bidules) mais monochromes. Bref, c'est un jeu d'échelles comme il s'en faisait il y a 150 ans. Seul point "positif", ce sauvetage d'outre-tombe donne lieu à une réédition sous forme de "budget". Voilà donc un mauvais jeu pas cher.

Cassette Silverbird pour Commodore 64 et Amstrad CPC.

C.B.

PLAYHOUSE STRIP-POKER

Main basse !

Las de remuer le joystick dans tous les sens dans l'espoir d'atteindre le high score, ou encore de chercher des heures durant une quelconque entrée secrète qui vous permettra de dépasser le premier niveau de votre jeu d'aventure préféré, vous décidez de vous lancer corps et âme dans un certain style de jeu, sain et sans risque de contamination.

Rivé devant votre moniteur quitte à en perdre la vue et plus tardivement l'ouïe, vous essayez, grâce au même joystick et dans un mouvement de va-et-vient enivrant, d'ôter les vêtements à une ravissante jeune fille proposant ses dessous à qui désire les lui enlever à

coups de tierces, suites et autres carrés vainqueurs.

Une fois les cartes distribuées (et triées), plusieurs options s'offrent à vous : passer, continuer, miser... Tous ces choix s'opéreront accompagnés d'une douce musique agrémentant les rapports (?) homme-machine.

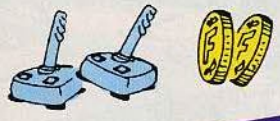
Ici, pas de choix de partenaire possible, on vous en attribue une d'office, contrairement aux usages des "maisons" de renom. Cette dernière, de nouveau contrairement aux habitudes, n'est pas digitalisée mais dessinée, dommage diront certains. La bougresse ne se livrera pas rapidement et c'est après de multiples efforts qu'il sera possible de contempler l'adversaire dans une tenue à faire pâlir Blanche-Fesse. Voilà qui devrait rendre le jeu d'autant plus excitant...

Dépasser la dose prescrite.

Disquette Eurosoft pour MSX1 et MSX2.

R.C.

DOUBLE DRAGON



Gencive blues

Que les amateurs de baston se réjouissent car un grand hit des salles d'arcade vient de faire son apparition sur Atari et Amiga : Double Dragon, où le plaisir d'une bonne castagne s'ajoute à une ambiance de franche camaraderie car on peut inviter un de ses amis à venir participer au festival de mandales. Mais pourquoi, mon Dieu, pourquoi toute cette violence ? Simplement, cher ami, pour admirer la petite culotte blanche de la princesse prisonnière de l'infâme Patron des Ombres. Je suis arrivé au bout des cinq tableaux proposés et je vous assure que c'est un instant d'une grande émotion que

d'apercevoir ce petit tissu blanc contrastant avec le cœur tout rouge d'amour qui s'élève lentement en travers de l'écran...

Si je ne connaissais pas le jeu d'arcade, je dirais qu'il s'agit d'un bon programme avec une excellente variété de mouvements : le coup de boule dans le pif, le lancer de pied sauvage dans les parties, le grand soulever/retourner/balancer sur bitume, sans compter les attaques méchantes à la batte de baseball ou le lâche lâcher de baril sur la tronche ! Je dirais ensuite que les décors sont sympathiquement dessinés et que les adversaires sont sympathiquement mauvais avec des tableaux sympathiquement variés. Mais je connais. Personne n'est parfait. Pas même ce soft, qui sympathi-

quement réalisé, me semble décidément un peu trop court et trop facile. Dommage. Bonne cogne tout de même !

Disquette Melbourne House pour ST, existe aussi pour Amiga.

Emile Châtaigne

WANTED

Pan t'es mort !

Après la série des Bob Morane, Infogrames nous entraîne dans le monde des chasseurs de primes du Far-West. Votre rôle est de capturer quatre dangereux bandits qui vous permettront d'atteindre leur chef et de vous battre en duel avec lui. Seulement voilà, pour pouvoir capturer les quatre premiers bandits, il vous faudra affronter des hordes de tireurs d'élite qui vous tombent dessus comme la misère sur un pauvre diable. Pas étonnant dans ces conditions que le rédacteur en chef et moi-même organisions des duels dans les locaux du journal. Cela se limite généralement à quelques coups de révolver ; alors que dans le jeu on peut faire disparaître de la surface de la terre plusieurs adversaires avec de la dynamite. Imaginez le jeu de massacre.

Un jeu dans la droite ligne d'Ikari Warriors et autres Leatherneck, dans la mesure où le principe est le même : défilement vertical avec scrolling multidirectionnel et l'obligation de tirer sur presque tout ce qui bouge. La seule différence avec ces deux jeux, c'est le lieu et l'année.

Un regret quand même me chagrine : le manque de finition des graphisme et de la musique. Il manque un rien pour vraiment donner une ambiance particulière à ce jeu. J'aurais aimé pouvoir chevaucher un cheval de temps en temps, ou sauver une belle jeune fille, mais bon, apparemment ce n'est pas possible, comme dirait mon beau frère cheminot.

Un soft qui mérite quand même qu'on s'intéresse à lui, surtout si l'on est cloué au lit pour cause de grippe.

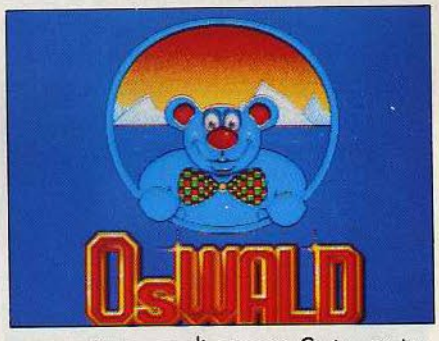
Disquette Infogrames pour Amiga, existe aussi pour ST.

Joé la gachette

OSWALD

Mignon...

Oswald est un petit jeu, mais il s'en dégage un charme indéniable. Vous jouez le rôle d'un petit bonhomme et vous devez sauter d'icebergs en icebergs en essayant d'attraper des paquets-cadeaux qui apparaissent de temps à autre ! Original, n'est-ce pas ? Un peu bizarre aussi, c'est vrai. Il y a trois rangées parallèles d'icebergs qui scrollent vers vous et la difficulté du jeu est d'éviter les vides qui se produisent de temps à autre dans une série en sautant vers une autre. C'est

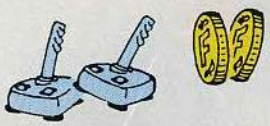


un peu mince, me direz-vous. Certes, certes, mais c'est parfaitement dessiné et très bien animé : on dirait un dessin animé pour enfant comme on en voit toutes les trente secondes à la télé au moment des vacances scolaires. Ça respire la joie et la bonne humeur, pas de sang, pas de sexe... Au pire, vous tombez dans l'eau. Ah, que le monde est joli, les petites fleurs, les petits oiseaux, tout ça. Un logiciel limité dans le temps car trop vite épuisé, mais qui plaira beaucoup aux jeunes enfants... A achetez pour offrir à votre petit frère !

Disquette Starvision pour Amiga

Zythoun

KENNEDY APPROACH



Ciel ! Des aiguilleurs

J'ai le souvenir, il y a deux ou trois ans, d'avoir entrepris une fabuleuse carrière de contrôleur aérien. La chose se passait sur Commodore, mon bon vieux Commodore 64. Hormis la page de présentation, les graphismes étaient plutôt sommaires mais qu'importe, une voix digitalisée avait achevé de m'attacher à Kennedy Approach dès notre première rencontre. Il faut dire que le logiciel de synthèse vocale dont se servait Microprose à l'époque était directement issu du labo de recherche de Berkeley (un passionné de musique électronique comme moi n'ignore rien de cette université californienne). Tsss... je ne vois pas pourquoi je vous raconte ma vie puisque cette adaptation sur ST est ratée. Les graphismes sont les mêmes que sur la version CBM et la synthèse vocale est quasi inaudible (alors que sur 64, quelle merveille).

Encore une chose : la protection consiste en une série de codes que l'on trouve dans le manuel. Problème, il faut rentrer ces codes au clavier, et la traduction n'a pas été faite pour les claviers Azerty. Résultat, lorsque la réponse est "MDA", il faut taper "?DQ". Mais tant qu'il reste des crétins pour acheter, la vie est belle ! Au terme de plusieurs tentatives, reste un logiciel de simulation original : au dessus d'une carte représentant les alentours d'un ou plusieurs aéroports (on peut jouer sur 5 régions), vous devez faire atterrir les avions qui le demandent, aiguiller ceux qui ne font que passer, et aux niveaux de jeux plus avancés, faire décoller de petits avions de tourisme, genre Cessna ou Piper. Tout cela se déroule dans le même temps et il y a parfois des orages qui passent pour tout compliquer. Pour diriger un appareil, il suffit de cliquer dessus. A cet instant, le petit symbole représentant l'avion se transforme en flèche. Il est alors possible d'orienter la flèche dans 10 directions (la rose des vents plus 2 directions d'attente) et de déterminer une hauteur allant de zéro pour l'atterrissage (s'il y a une piste !) à 5000 pieds. Ensuite, nouveau clique et les ordres sont transmis à l'appareil et une voix de casserole égrène le message radio. Pshhh... clear for landing... pshhh... roger... pshhh...

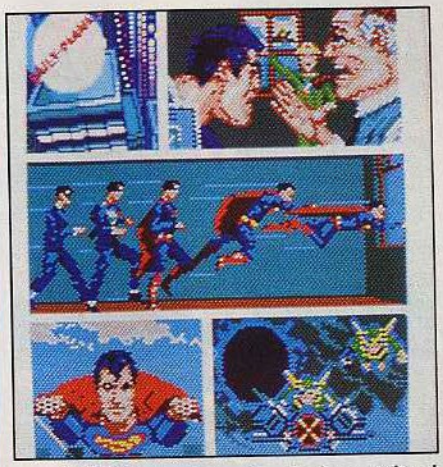
Disquette Microprose pour Atari ST. Également disponible sur C64 et Atari XE/XL.

C.B.

SUPERMAN

L'alien qui tue

It's a bird, it's a plane ? No, it's a disk ! Tous les fans des comics américains vont frémir de plaisir. L'homme-oiseau, défenseur de tout ce qui est bien, faible et pauvre, arrive dans notre ciel. Rien à dire, la présentation est carrément une B.D., avec bulles et tout et tout, comme là-bas, dit ! Ça valait la peine de patienter. Bien sûr, les affreux de service sonnent à la porte du "Daily Planet", après avoir pulvérisé l'immeuble. Qu'à cela ne tienne, Super Clark entre en scène, dans le plus pur style *Space Harrier*. Le zéro que vous êtes possède le souffle de tempête, très pratique en



cas de faiblesse passagère, le laser à l'œil (facile !), et le poing façon marteau pilon de 10 tonnes. En face, les vilains sont tellement vilains que c'en est un plaisir. Le capital santé de M. Clark suit le cours du dollar, et joue donc au yoyo, à vous de le préserver. Attention, lors de la perte d'une vie, on se refarcit tous les chargements et c'est très long : après le yoga ou la méditation transcendentale, vous aurez encore le temps de boire un café. Rassurez-vous, d'autres épreuves suivent, avec d'autres styles d'animations, d'autres vilains (toujours vilains), et d'autres bonnes raisons pour Supermachin de faire jouer ses pectoraux. Il en ressort que le modèle original est parfaitement conforme au soft, ce qui est rassurant. Tous les talents de Superbidule sont passés en revue, et c'est l'occasion de constater combien il est dur d'être un surhomme... Finies les semaines de 39 h, pas de jour férié, des tâches répétitives avec toujours plus de vilains à raccompagner en enfer. Alors, si vous voulez créer un comité de soutien aux super héros éreintés, écrivez-nous...

Disquette Tyne Soft pour Atari ST et Amiga. Prévu sur compatibles PC.

E.L.

REACH FOR THE STARS

Partez à la conquête de la galaxie

Avez-vous jamais rêvé de vous faire un nom dans l'Histoire ? Voici en tout cas l'occasion de devenir le Napoléon des étoiles !

Au départ, vous disposez des ressources d'une planète quelque part dans l'univers. Sa capacité industrielle vous permet d'envoyer quelques vaisseaux d'exploration vers les étoiles voisines. Certaines vont peut-être permettre de développer des colonies, avec lesquelles vous allez entretenir des liens commerciaux.

A partir d'un savant dosage entre les nécessités économiques (développement industriel, avancées technologiques), les contraintes démographiques (la population augmente inexorablement), les réalités sociales (il faut rendre ses peuples heureux), vous allez devoir gérer l'extension de l'empire interstellaire qui embrassera bientôt de nombreuses planètes. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si vous étiez bien tranquille dans votre coin de galaxie. Mais voilà, vous n'êtes pas seul(e).

Trois autres empires partagent la même ambition de domination universelle (si vous n'êtes pas quatre à jouer, le programme pourvoira au remplacement des absents). Il faut aussi tenir compte de menaces militaires réelles et prévoir la défense de vos planètes ainsi que l'attaque de celles de l'ennemi, qu'il vous faudra d'abord trouver. N'oubliez pas non plus, quand vous pensez tenir une "victime", de concentrer des forces suffisantes pour vous en emparer, l'occuper, la défendre ensuite contre un éventuel retour de son précédent propriétaire, tout cela sans négliger les autres frontières de votre empire.

Reach for the Stars est un jeu de stratégie dans lequel vous devez penser vos coups à l'avance et rester "cool", même si votre planète-mère vient d'être rasée jusqu'au sol par un raid de vos ennemis héréditaires... Patience, vous aurez votre revanche !

N'attendez pas de ce jeu de somptueux graphiques (ils n'y sont que fonctionnels) ni des combats spatiaux effrénés. Par contre, si vous recherchez un jeu où la profondeur stratégique s'allie à la diversité des situations, si vous recherchez un jeu auquel vous reviendrez encore et toujours pendant des années, n'hésitez pas !

Disquette Strategic Studies Group pour Amiga, disponible aussi pour Apple II et Apple IIGS, Macintosh, C64, IBM-PC et compatibles.

J. Legrand

AFTER BURNER

Descente en flammes

Dans l'esprit humain se dégagent, paraît-il, trois éléments principaux qui sont l'intelligence pure, le bon goût et le sens moral. Et à propos d'After Burner, les trois ont hurlé de rage ! Le bon goût a réagi le premier : le jeu consiste à piloter un avion en tirant sur tout ce qui bouge. On peut le faire, mais avec regret tant les graphismes, animations et autres explosions sont lamentables. C'est tout de même dommage pour un jeu d'action ! Ensuite, l'intelligence pure s'est demandé comment, d'un aussi bon jeu de salle d'arcade Sega, Activision avait pu faire une telle horreur. Un seul "mérite" : transformer votre ST en Spectrum ! Quant au sens moral, il a conclu en demandant :

a) pourquoi avoir fait ça ?
b) comment oser le vendre ?

Disquettes Activision pour ST. Prévu sur Amiga, Amstrad CPC et Commodore 64.

J.-Y.T.

SAVAGE

De l'action...

La première des trois partie ressemble beaucoup aux tribulations déambulatoires du personnage principal de *Beyond the Ice Palace* . Savage se mesure à toutes sortes de monstres déments et sardoniques tout en agitant de façon circulaire sa hachette magique. Si on sort vivant du premier dédale, on reçoit un mot de passe qui donne alors droit à deux vies supplémentaires. Les codes sont FERBATTA et SAGUS, à moins que je n'ai embrouillé les syllabes. Va savoir.., La seconde partie, moins attrayante, est une simulation de vol ultra-rapide et hyperstressante avec de superbes dessins de monstres totems à la rouge langue pendante. La dernière partie, la plus réussie, conte l'épopée de Savage revenu dans le château du Gardien Noir sous forme d'un aigle pour reconquérir ses pouvoirs magique et sauver sa mie. Pièges, monstres de pierre, grand diable rouge vont tenter de le briser.

Rien à redire, c'est du brillant, du beau, de l'étonnant seize couleurs Amstrad qui donne pourtant des graphismes fins et gracieusement colorés, avec une animation brillante !

Cassette ou disquette Firebird pour CPC, existe aussi pour C64, adaptation prévue sur ST et Amiga.

Al Dente.

ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Photos d'écran sur Atari ST

INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRÉCIT !

Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfalmore. Conçue pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

L'épreuve est plus difficile !

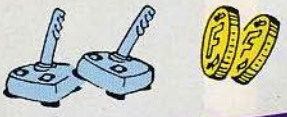
Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Mail Order : Postronix Ltd, Nene Enterprise Centre, Freehold Street, Northampton, NN2 6EW :
0604 791771, Consumer Enquiries/Technical Support : 0734 310003

Disponible dans les FNAC. et les meilleurs points de vente

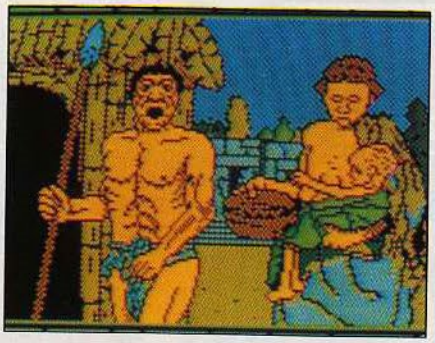
L'ILE



Encore une aventure Ubi

Suis-je donc inconscient ? Me voici sur cette île inexplorée, sans carte, sans arme ni vivres. On m'avait pourtant prévenu... Mais voilà, je suis têtu et je ne crains pas le danger. C'est cela qui fait de moi un véritable aventurier. Hélas, cette fois je file un mauvais coton... En remontant le sentier qui part de la plage sur laquelle je viens d'échouer, je suis tombé nez à nez avec un étrange personnage. A son costume bizarre, j'ai vite compris à qui j'avais affaire : un sorcier. Que va-t-il faire de moi ? Pour tenter de l'amadouer, je lui

fais un sourire de crétin. L'homme me demande alors de lui offrir la pierre de feu. Ça, c'est bien ma veine ... Tout à l'heure, alors que je creusais dans le sol au pied d'un palmier, j'ai découvert un vieux briquet. Cet objet, qui était bien la preuve que d'autres avant moi s'étaient déjà égarés sur cette île, je l'ai bêtement laissé sur le sable : normal, je ne fume pas... Je ne pouvais me douter qu'il me faudrait bientôt l'offrir à un sorcier... Alors que mes genoux entament un flamenco en jouant des castagnettes et que mes dents accompagnent leur rythme endiablé, je respire un bon coup et amorce un demi-tour. Vais je parvenir à retrouverle briquet avant que le sorcier et sa tribu m'aient mis à mort ? Mais, ô surprise, je ne suis même pas poursuivi. Ubi aurait-il demandé à ses scénaristes une aventure plus simple que les autres ? Après deux ou trois heures d'exploration, me voici parvenu au



terme de cette mission qui, malgré sa simplicité de progression (déplacements par flèches et redéfinition du clavier numérique pour les actions fréquentes : saluer, donner, load, etc), m'a fait découvrir de bien jolis écrans sur CPC. L'Ile constitue un bon soft d'aventure pour tous les néophytes. En revanche, le suspense est trop peu présent pour retenir longtemps un aventurier fou devant son clavier. Enfin, si vous faites partie de cette catégorie de joueurs, rien ne vous empêche d'y faire un tour, juste pour un petit moment de détente.

Disquette Ubi pour CPC.

LLG.

SECRET DEFENSE

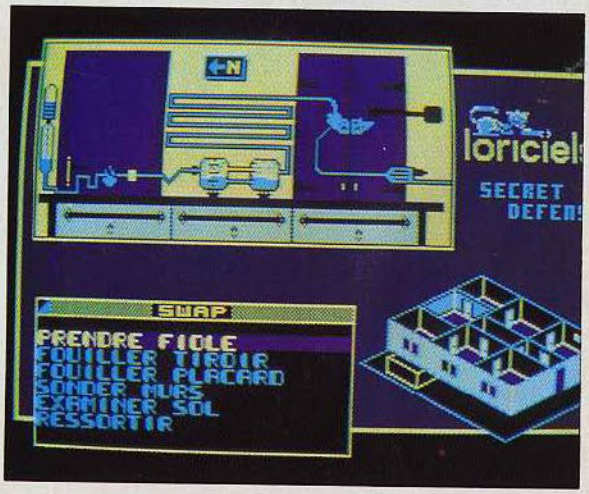
Une affaire d'espion

Pénétrer chez le docteur Mack Adam et brûler les plans des projets machiavéliques que ce chercheur tente de mettre au point avec des agents secrets lybiens : voilà la mission qui vient de m'être confiée. Ainsi, depuis dix minutes, je joue avec la mort en évitant tous les pièges qu'elle me tend. J'ai déjà failli m'empoisonner, mourir d'asphyxie, de morsure de scorpion, j'ai même dû abattre le gardien de la maison afin de poursuivre ma quête. Ce n'est guère facile de découvrir toutes les finesses d'une telle aventure ! Rien à voir avec l'un de ces jeux où la mort est une fin banale... En effet, si ma dernière heure est arrivée, impossible de repartir en frappant un "reset" et un "run"... Tous les objets sont à considérer comme d'éventuels indices. Par exemple, si je n'avais pas eu le nez assez fin tout à l'heure, en fouillant la cuisine, je n'aurais certainement pas embarqué la bouteille de gnôle (car je ne bois que du bourbon...). Vous vous demandez bien à quoi elle a pu me servir ? Tout simplement à saoûler le plus proche collaborateur de Mack Adam, je veux bien sûr parler de son rat de laboratoire... Heureusement que je suis prévoyant. Avant de partir j'ai fait mon testament, car mon rêve serait de devenir, à titre posthume, le héros d'un jeu d'aventure. J'ai même demandé aux programmeurs du studio d'Annecy d'en être les auteurs. Ils m'ont promis de le faire en tenant compte des exigences de tous les joueurs : beaux graphismes, excellents bruitages, grande convivialité grâce à des menus très clairs, pas de texte à frapper donc pas d'analyseur syntaxique et surtout, autant de suspense et d'angoisse qu'au cours de ma dernière mission : tout un programme !

Si vous possèdez un CPC, dépêchez-vous de vous procurer Secret Defense, car cette aventure correspond tout à fait au testament. Un seul hic : je n'ai pas trouvé de sauvegarde. Dommage ...

Disquette et cassette Loriciels pour CPC.

LLG



L'ACTION – SIMULATION

DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
AMSTRAD CPC
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

DARTS

Cible de sarcasmes

Au vu de la chose, la rédaction n'est pas restée indifférente, oscillant entre l'incrédulité amusée - ça se vend ? - la vertueuse colère - une honte ! - et le rire cynique - niark, niark, niark ! - De l'avis général, il y a là "matière" ! Le contexte évite heureusement d'assimiler cette "matière", d'ailleurs inassimilable, à un quelconque matériau inoffensif... La chose est censée simuler le noble jeu de fléchettes, féérie des pubs anglais. Une fléchette verte, parkinsonienne, et grossièrement guidée par la souris s'agite devant la cible. Quand on clique, elle devient bleue et un petit bruit marque l'impact. Voilà pour l'action ! Aprés quelques rounds contre l'ordinateur, on est dégoûté par cette chose lente, chiante, mal réalisée et en définitive complètement ratée. Une seule explication : l'acte de planter des fléchettes comportant une forte connotation sexuelle, l'éditeur a dû penser que piquer au vif les acheteurs était une autre façon de les satisfaire. L'idée n'est malheureusement pas enrichissante pour tous ! Etant aux jeux ce que le

cadeau Bonux est à la lessive, Darts devrait être gratuit et encore ! Mais en attendant l'époque bénie où certains éditeurs ne prendront plus les gens pour des cons, il convient de remiser cette déjection dans deux poubelles séparées, afin d'éviter la m...asse critique !

Deux... disquettes Gremlin pour ST. Adaptation appréhendée sur Amiga.

J.-Y.T.

COLONIAL CONQUEST

De guerre lasse

A la tête d'une des six grandes puissances mondiales de la fin du siècle dernier, Colonial Conquest vous propose de tenter d'établir et de maintenir votre domination sur le monde. Vous disposez pour cela d'armées et de flottes, créées ou renouvelées chaque année dans votre mère-patrie. Pen-

dant la majeure partie du jeu, vous lancerez des opérations militaires contre des pays neutres, en vous défendant à l'occasion contre les autres grandes puissances. Les interactions économiques existent, mais sont réduites au minimum. Il s'agit surtout d'un "Risk" sur ordinateur, et je crois que je préfère encore l'original ! Si vous n'êtes pas six à jouer, l'ordinateur peut assurer la conduite des affaires de vos adversaires (selon 10 niveaux de difficulté). Le "hic", c'est que pour découvrir le (peu) d'intérêt du jeu, il faut d'abord franchir l'obstacle de la manipulation du programme... Sur la version Apple, on peut utiliser le joystick (bonjour l'exercice de précision) ou le clavier ; dans ce cas, revenez quelques années en arrière, et servez-vous des touches I, J, K, M à la place des flèches... Pour découvrir cela, ne comptez pas sur la documentation française trouvée dans la boîte : elle ne vous est pas destinée et ne souffle mot de l'utilisation sur votre pomme préférée. Il y a bien une option d'aide, mais "in english", de même que l'ensemble du programme. Appeler cela une version française pour Apple est tout bonnement scandaleux !

Disquette SSI pour Apple II. Disponible aussi sur les Atari XE/XL et le Commodore 64.

J.L.

PHANTASM

C'est de l'inconscience !

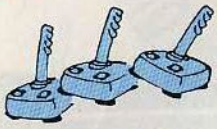
Délaissant la vallée des larmes pour les riantes prairies du rêve, vous vous retrouvez sur une lune lointaine aux commandes du "HM Ship Pegasus" avec lequel il faut pacifier la triste surface de cette pauvre planète. Après avoir choisi difficulté et zone de combat, on s'assied dans un cockpit contenant les informations classiques : hauteur, vitesse, direction, nombre de missiles, fuel, ainsi qu'une vue en 3D. Au-dessus du viseur, on identifie péniblement une croix entourée de moucherons : le radar ! C'est la musique qui m'a agacé en premier ; j'ai donc arrêté ce bruit ! Débarrassé du crin-crin, j'ai pu constater le manque de lisibilité du tableau de bord, noyé dans le beige-rose-marron. Remarquez, le décor est tout aussi horrible avec son sol constellé de trous marrons/noirâtres et de pâtés qui exultent dans un merveilleux flamboiement de camaïeu marron-marron... A croire que le programmeur venait de découvrir l'existence du marron... navrant. Si l'animation des appareils ennemis - représentés en surfaces pleines - est correcte, ces gros machins sont moches comme tout et explosent d'une façon laide à pleurer. Avec des idées bateaux et une réalisation médiocre, Phantasm n'ajoute vraiment rien au genre. L'existence de Starglider le range parmi les softs auxquels on peut ne pas jouer...

Disquette Exocet Software pour Atari ST. Autres versions à venir, hélas.

J.-Y.T

DAMES GRAND MAITRE

PREVIEW



Glasnot sur damier

Bien que les dames soient plus faciles à adapter sur ordinateur que les échecs, il n'existait aucun programme digne de ce nom disponible sur micro. Comme la nature a horreur du vide, Cobra Soft l'a comblé en développant Dames GM.

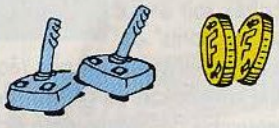
Sur un superbe damier en perspective, la pièce à jouer est marquée par un rond rouge. La sélection - intelligente - se fait par les touches de curseur et est validée par un return. C'est bien fait, mais une commande supplémentaire à la souris aurait été une bonne idée... En cliquant sur les icônes disposées en haut de l'écran, on accède aux fonctions fondamentales. On peut ainsi choisir sa couleur, celui qui joue en premier et sélectionner ou non la bibliothèque d'ouvertures. Dames GM permet aussi de reprendre un coup, de sauver une partie pour un examen ultérieur ou encore de composer des problèmes. La difficulté est réglée par niveau. La version testée n'a pu dépasser 6 demi-coups de profondeur, correspondant à une réflexion de une minute par coup. S'il semble se mettre à jouer correctement à partir de là, nous n'avons malheureusement pas eu le temps d'obtenir un avis d'expert ; telle l'inénarrable bande magnétique de "Mission impossible", la version destinée à la presse s'est auto-détruite au bout de quelques parties ! La crainte légitime du piratage, doublée d'un manque de confiance, engendre parfois des effets pervers...

En conclusion, Dames Grand Maître est un produit bien présenté qui semble - voir ci-dessus - jouer honorablement. Malgré l'incertitude générée par cette version bridée et auto-destructrice, l'absence de concurrent sérieux en fait certainement le meilleur programme de dames disponible sur ST, d'autant plus qu'il fut programmé sous la supervision de Wladimir Agafonov, Grand Maître International, champion du monde par correspondance et entraîneur de l'équipe d'URSS. Bravo, camarade !

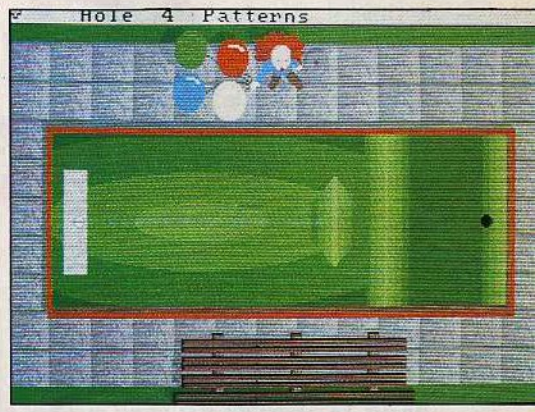
Disquette Cobra Soft pour ST. Existe aussi pour Amiga, PC et Amstrad CPC.

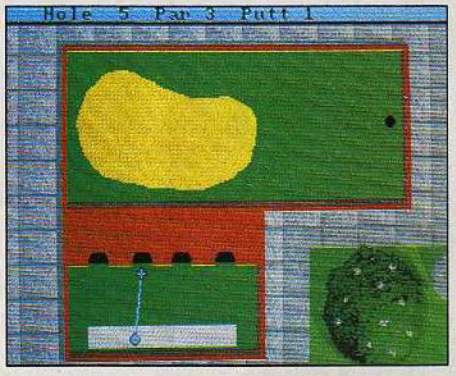
J.-Y.T.

MINI GOLF



Le mini est à la mode





Tiens, dans la ligne des simulations de golf, il semble bien que le p'tit frère ait été oublié ! Voilà qui va combler les 18 trous de cet oubli(ette)... Donc, comme certains n'aiment pas marcher, on a inventé le mini-golf, et comme mon rédac-chef me sait feignant, il m'a confié le soin d'explorer (doucement) ce mini-golf (18 trous quand même...). Sur le plan présentation, c'est très zouli, avec plein de bonnes couleurs pétantes de santé. En fait, c'est trop propre, un peu mort, tout est tiré au cordeau et cela manque de naturel. Même un Anglais dans Astérix ne rêve pas d'un tel gazon. Le décor est vide, il n'y a pas de son, et l'animation de la balle n'est pas parfaite. Par contre, les difficultés sont nombreuses et on rencontre aussi bien du sable que des variations de terrains, ou encore des tuyaux, etc. Le score est tenu automatiquement sur un tableau accessible en permanence, avec le nombre de coups théoriques ainsi que le nombre réel, ce qui est très bien. Il est aussi permis de voir le terrain sous plusieurs angles, mais là les concepteurs ont fait un truc très fouillis, du style un coup j'te vois et un coup j'te vois pas. Sinon, on peut rejouer un "put", mais avec un malus, ou bien revoir la trajectoire du dernier coup. Le maniement est très simple et il y a deux niveaux de difficultés. Vous pouvez aussi choisir de jouer à plusieurs, le premier étant plutôt défavorisé lors de la découverte du parcours. Dans l'ensemble, il y a de bonnes idées, mais il manque le petit plus, celui qui vous fait des choses tout partout, dommage...

Disquette Magic Bytes pour Atari ST et Amiga.

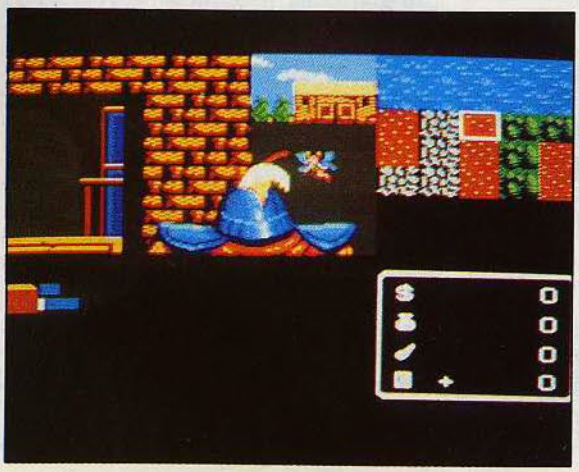
E.L.

MIRACLE WARRIORS

TOP du mois

Après Ys, voici de nouveau sur Sega un grand jeu d'aventure digne des meilleurs ordinateurs. Des dizaines d'heures de jeu en perspective, sans l'angoisse de tout reprendre à zéro : on peut sauvegarder les parties !

Alors petits veinards, ça fait plutôt plaisir, hein, cette avalanche de nouveautés ? Les passionnés de jeux de rôles n'étaient pas très gâtés par Sega jusqu'alors mais il faut dire que ces jeux, en raison de leur complexité, posaient deux problèmes aux concepteurs de jeux sur cartouches : la taille occupée par un JdR digne de ce nom et l'obligation de disposer d'une option de sauvegarde, le temps de résolution de ce genre d'énigme étant en moyenne de plusieurs mois. Bref, autant dire que ce Miracle Warriors est tout à fait miraculeux ; l'arrivée des mégarom y est pour beaucoup et personne ne s'en plaindra, surtout pas les barbaresques Conan en herbe. Après l'écran de présentation du plus pur style "Heroic Fantasy", permettant de reprendre une partie sauvegardée - sur cartouche s'il vous plait, et au moyen d'une pile -, le joueur se retrouve devant l'écran de jeu principal, composé de deux fenêtres. Celle de droite, qui rappellera quelques souvenirs aux familiers du genre (Ultima, Phantasie, etc.), représente en effet un paysage vu de haut, avec ses routes, ses montagnes, ses fleuves. Bon plan, une immense carte de la région, en couleur, est présente dans l'emballage. Un petit carré, autour duquel scrolle le paysage en question lorsqu'on manie le joystick, symbolise le joueur. Ce qui est nouveau, en revanche, c'est la fenêtre de gauche, affichant le paysage vu de côté. Les graphismes sont très beaux, et bien que certains monstres rencontrés soit assez semblables aux "méchants" de Bioman ou San-ku-kaï, un traitement plus réaliste différencie ce produit de l'ensemble de la production nippone. Pour le reste, rien à signaler : les commandes sont claires et le scénario à l'air passionnant.



Loin des monstres, nous sommes pour le moment dans un château- fort. En appuyant sur feu, un menu propose (en anglais) différentes options : attaquer, fuir, parler, etc. J'apprends ainsi qu'un berger du nom de Iason a ouvert, il y a très longtemps, le passage de Pandora qui a permis aux créatures du Mal de se répandre sur les cinq Pays, sous la guidance de Terarin, "the Dark Lord", une créature ailée qui a le visage et la poitrine d'une ingénue, mais des griffes d'aigle à la place des pieds et des mains. Pendant ce temps, Iason s'est entraîné sans relâche chez les "moines blancs", qui lui ont fait présent d'une armure et d'armes magiques. Iason arrivera à vaincre Terarin mais il prédira son retour et la venue de quatre "guerriers mirade" qui la combattront alors... Vous serez l'un d'entre eux !

(Notre exemplaire comportait une notice en anglais ; une traduction en français est disponible au magasin 2010 Electronics, à Paris. Tél : (1) 45.49.14.50).

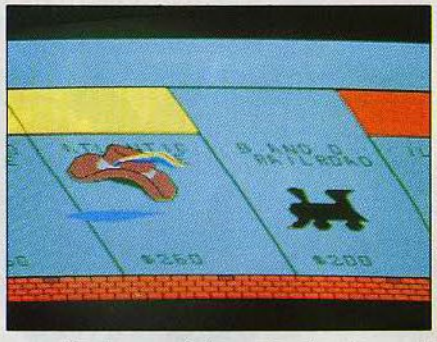
Cartouche pour la console Sega.

C.B.

MONOPOLY

On le connait Parker

Des fois, on se demande si certaines personnes savent ce que veut dire création. Voilà des gens qui ont la chance de faire un boulot passionnant - à savoir inventer des jeux - et qui se débrouillent pour faire des choses sans imagination, telle cette adaptation du jeu de société le plus célèbre du monde : le bon vieux Monopoly, inventé en 1935. Cinquante ans plus tard, espérant sans aucun doute être éclaboussés par autant de gloire, et croyant peut-être ramasser, au passage, de substantielles miettes , on nous fait le coup du dépoussiérage, voire du lifting (détail intéressant, faute d'être amusant, le créateur du Monopoly est mort sans un sou). Misère de misère, on ne touche pas impunément à une institution comme le Monopoly. Croire qu'il suffit de prendre un jeu de table célèbre

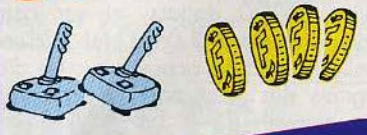


pour obtenir une célèbre cartouche de jeu est faire la preuve d'une méconnaissance totale de l'un des deux supports. Bref, nous voilà devant notre console. Premier point, le jeu est en anglais. Admettons que cela ne soit pas trop grave et continuons. Le logiciel demande combien de personnes désirent jouer, soit contre un ou plusieurs joueurs commandés par la console, soit l'une contre l'autre (ce qui n'exclut pas la présence de joueurs "automatiques"). Les joueurs choisissent ensuite les pions les représentant (il est possible de jouer à dix). Ces derniers sont plutôt bien dessinés, comme l'ensemble du logiciel, d'ailleurs, très fidèle au Monopoly original et c'est bien ce qu'on lui reproche. En effet, on pourra m'objecter que la console permet à une seul personne de jouer au Monopoly, je reste persuadé que le seul intérêt de ce genre de jeu est ce qui se passe autour de la table : essayez-donc d'avoir une crise de fou rire en tête à tête avec votre console ! De plus, il est impossible de tricher ou de voler de l'argent à la banque, autre grande source de plaisir (et de revenus !). Ceci mis à part, si le Monopoly est votre passion, la réalisation du produit est bonne : le lancement des dés donne lieu à une séquence animée, tout comme l'avance des pions. Un menu permet de choisir entre deux présentations : soit vue de haut, classique, soit en 3D. Dans ce cas, le plateau de jeu est vu en gros plan et le pion avance tandis que le plateau scrolle à toute vitesse. Pareillement, la séquence "Prison" est animée ainsi que la construction des maisons et des hôtels. Autre "plus", une pile présente dans la cartouche permet de sauvegarder une partie. Bref, voilà un logiciel qui passionnera les admirateurs du Monopoly, à condition qu'ils soient anglophiles et solitaires. Les autres joueront avec la "vraie" version en carton... ou à autre chose !

Cartouche pour la console Sega.

C.B.

PHANTASY STAR



Étoile du soir...

Quittant pour une fois l'ambiance moyenâgeuse chère aux amateurs (dragons, princesses et sorcellerie), ce logiciel de jeu de rôles, en mégarom sauvegardable, vous entraîne au siècle spatial 342 dans le système solaire d'Algol, plus précisément sur la planète Palma (au cours de l'aventure, vous serez amené à visiter les deux autres planètes du système : Motavia et Dezoris). Détail amusant, mais qui ne change pas grand-chose au déroulement de l'aventure, le héros est une héroïne. En effet, après un écran de présentation digne de Prince Saphir ou de Cat's Eyes, nous voici en plein drame : Nero vient d'être tué par des soldats humanoïdes appartenant à la garde de Lassic, un terrible despote qui gouverne la planète d'une main de fer. Avant de mourir, Nero fait promettre à sa sœur Alis (donc vous !), de le venger et de détruire Lassic à tout prix. Cela donne lieu à une suite d'écrans fixes assez bien réalisés. Ensuite, l'écran de jeu principal s'affiche. Il s'agit d'une présentation typiquement Sega : un personnage évolue

dans un décor vu de haut. Pour l'instant, Alis se promène dans les rues de Camineet où quelques personnages attendent à différents coins de rue. Pour entrer en relation avec eux, il suffit de les approcher et une fenêtre contenant du texte apparaît aussitôt. Il peut s'agir soit d'un simple conseil, soit d'une question ou d'une proposition. Dans ce cas, un nouveau menu apparaît, généralement une fenêtre permettant de répondre par oui ou par non. De même, au cours des nombreuses et fâcheuses rencontres que vous n'allez pas manquer de faire pendant le jeu, un menu permet de combattre, soit avec les armes achetées - à mains nues à défaut - soit avec des sorts magiques (même dans le futur, la magie continue !). Mais ce qui différencie le plus ce logiciel des autres, ce sont les souterrains : en effet, ceux-ci sont en véritable trois dimensions. Lorsqu'on avance, les murs bougent réellement et de façon vraiment fluide. Dans ces fameux souterrains, il est possible de trouver de nombreux trésors, principalement sous forme de coffres remplis (plus ou moins !) de pièces d'or nécessaires à l'achat de matériel. Bref, la musique mise à part, ce logiciel constitue un agréable jeu d'aventure.

Cartouche pour la console Sega.

C.B.

SAMOURAÏ MICRO

HIGH-TECH AU NEVADA

Micro News : Allo, allo ! Comment allez-vous, Sensei ? Et le voyage, ça c'est bien passé ?

Samouraï Micro : Très bien, mon jeune ami, très bien. Ah, quel plaisir d'être à Las Vegas ! Toutes ces machines à sous, ces strip-teases intégraux avec des filles splendides, toutes ces...

Micro News : Hem, hem... J'avais cru comprendre que vous étiez à Vegas pour le CES. Nos lecteurs sont impatients d'être tenus au courant de toutes les nouveautés.

Samouraï Micro : Bon, bon, si on ne peut même plus rigoler un peu... De toute façon, ils ne me croiront même pas, vos lecteurs...

Micro News : Ah bon ?

Samouraï Micro : J'ai vu des choses si fantastiques... Commençons par **Sony**, par exemple. Que diriez-vous si je vous parlais d'un appareil-photo sans pellicule ?

Micro News : Un nouveau shampoing ?

Samouraï Micro : Sombre crétin... Sans film !

◀ *Le Mavica et ses accessoires*

▲ *Le lecteur de CD portable D-25*

Micro News : Gloups...

Samouraï Micro : Je ne vous le fais pas dire. Cet appareil-photo révolutionnaire s'appelle le **Mavica**. C'est un petit appareil qui tient dans la main et qui pèse environ 500 grammes. Cinquante images peuvent être prises mais il n'y a pas de film, les images étant enregistrées sur une disquette effaçable et réutilisable, au format deux pouces. On peut visualiser les images sur une télévision à l'aide d'un petit adaptateur. C'est donc le premier appareil-photo à lecteur de disquettes intégré, qui marie l'informatique et la photo pour le meilleur mais certainement pas pour le pire (disponible aux Etats-Unis en avril, au prix de 650 dollars pour l'appareil et de 250 dollars pour l'adaptateur).

Et le nouveau **Discman D-25**, avec ses quatre filtres digitaux et sa télécommande ! Ou le **Discman D-9**, le premier portable CD à disposer du système Mega Bass, qui renforce les basses fréquences. Le D-25 est livré avec batteries rechargeables et casque et il sera disponible en avril au prix de 360 dollars, le D-9 sera à 250 dollars.

Etes-vous prêt pour l'ultime expérience en matière de casques audio ? Le **MDR-R10** offre à l'utilisateur le nec plus ultra en matière de casque hi-fi. Précisons tout de suite son prix, afin de calmer les ardeurs : 4000 dollars, et sur commande uniquement ! Il s'agit bien là d'une nouvelle Rolls-Royce acoustique : les diaphragmes des hauts-parleurs sont faits d'une nouvelle fibre bio-cellulosique, épaisse de seulement deux millimètres, qui offre néanmoins une rigidité dix fois supérieure au papier des cônes habituels. Les caissons du casque sont sculptés dans le bois d'un arbre japonais, le Zelkova, vieux de deux siècles. Ce bois permet d'obtenir un poids très léger en même temps qu'une grande rigidité de structure. Les coussinets, recouverts de laine de mouton grec, donneront à vos oreilles un confort sans pareil. Le câble qui vous reliera à la source musicale est fabriqué avec du cristal linéaire de classe 9 et du cuivre hors-oxygène, afin de minimiser les pertes de transmission ; il est recouvert de soie. La structure interne est contenue dans du magnésium, ce qui donne l'assurance d'une immunité parfaite contre les phénomènes de résonance et le jack est en rhodium pur/plaqué or, pour une meilleure conductivité et une perte minimum.

▲ *Le casque SONY MDR-R10*

Voilà, c'était notre rubrique : "Les nouveaux pauvres de la hi-fi".

Micro News : Là, vous m'achevez, surtout avec le coup de la laine de mouton grec. C'est le coup de grâce...

Samouraï Micro : Ce n'est pas fini ! Voici un casque à prix démocratique (200 dollars) et qui donne néanmoins accès à une technologie de pointe puiqu'il fonctionne aux rayons infrarouges, donc sans câble ! Il s'agit du **MDR-IF5K**, qui comprend d'une part le casque proprement dit, avec batterie rechargeable au cadmium-nickel incorporée, et d'autre part le transmetteur qui permet aussi de recharger le casque. Admirez-moi cette ligne !

Et voici déjà la troisième génération de lecteurs CD pour la voiture, à partir de 550 dollars, soit deux fois moins cher qu'en France ! Il s'agit du **CDX-R77**.

Quant au **CDX-A30 Discjockey**, il permet de charger dix disques et de faire son choix grâce à la télécommande pour 900 dollars environ. Le **CDX-2001 Discjockey** est le modèle de luxe à 1800 dollars.

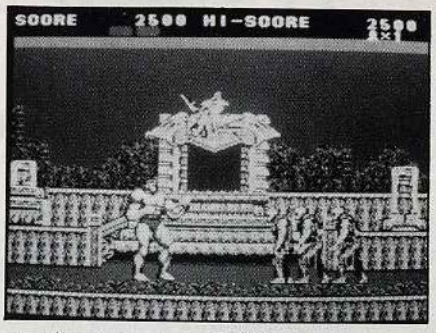
Micro News : Quoi de neuf chez Nintendo ?

Samouraï Micro : Comme d'habitude, **Nintendo** avait squatté la moitié du CES de Las Vegas. Au niveau des nouveautés, c'était carrément l'avalanche... pour les Américains et les Japonais du moins, car en Europe c'est toujours la disette et rien ne permet d'affirmer que nous recevrons un jour ces jeux, ni lesquels.

▲ *Le casque SONY MDR-IF5K*

Déjà plus de 80 nouveaux titres sont annoncés pour 89, alors que cinq éditeurs n'ont encore rien dévoilé. Voici la liste complète, par éditeur. *Acclaim Entertainment :* **Airwolf**, Wizards & Warriors 2, **Knight Rider**. *Activision :* **Predator, Three Stooges**, Mig Hunter. *American Sammy :* Amagon, Ninja Taro. *Bandaï :* Bandaï Golf/Challenge Pebble Beach, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Mask Rider, Shooting Gallery, Street Cop. *Broderbund :* Legacy of the Wizard, The Guardian Legend, Battle of Olympus. *Capcom :* Mega Man 2, Strider, **Willow**, California Raisins, Duck Tales, Adventures in Disneyland, Sweet Home. *Culture Brain :* Kung-Fu Heroes, Flying Dragon, The magic of Shahrazad, Flying Dragon 2. *Data East :* **Robocop**, Bad Dudes. *FCI :* **Ultima**, Hydlide. *Gametek :* Wheel of Fortune (junior edition), Jeopardy (junior edition), Hollywood Squares, Double Dare. *Hal :* Adventures of Lolo, Air Fortress, Roller Ball. *Hi-Tech Expression :* Sesame Street ABC, **Chessmaster**. *Hot-B :* Black Bass 2. *Hudson Soft :* Star Ship Hector, Adventure of Dino-Riki. *Jaleco :* Hoops, Goal ! *Koei :* Nobunaga's Ambition. *Konami :* **Track & Field 2**, Bayou Billy. *LJN Toys :* **Nightmare on Elm Street**, **Who Framed Roger Rabbit**, Marvel's X-Men, NLF Football. *Milton Bradley :* **California Games, World Games, Marble Madness**, Jordan vs. Bird : One on One. *Mindscape :* **720°, Infiltrator, Road Runner**. *Romstar :* Air Hawk. *SNK :* **Guerrilla War**, Baseball Stars, **P.O.W.** *Seika :* **Spy vs. Spy 2/The Island Caper**, Desert Commander. *Seta :* Adventures of Tom Sawyer. *Sunsoft :* Fester's Quest, **Terminator**. *Taito :* **Operation Wolf**, Sky Shark. *Taxan :* Mappy Land, Fist of The North Star, Mystery Quest. *Tecmo :* Tecmo Baseball, Tecmo Bowl, Ninja Gaiden, Professional Wrestling, Silkworm. *Tradewest :* Taboo, Magic Johnson's Fastbreak, John Elway's Quaterback. *Ultra Software :* Teenage Mutant Ninja Turtles, **Defender of The Crown**, Q-Bert, Gyruss. *Vic Tokai :* Terra Cresta, Kid Kool, Clash at Demon Head.

Comme on le voit, il y a des titres prestigieux et les possesseurs de consoles Nintendo aux USA et au Japon peuvent



▲ *Altered Beast sur SEGA*

voir venir sereinement l'année 89...

Micro News : N'en jetez plus, on se rend ! Et Sega ?

Samouraï Micro : Contrairement à Nintendo, il n'y a pas de décalage entre **Sega** USA et Sega Europe, je n'ai donc pas d'annonces spectaculaires à vous faire, si ce n'est la disponibilité prochaine de nouveaux jeux : **Golvellius, Lord of Sword, Poseidon Wars 3-D, Outrun 3-D** et un peu plus tard **California Games, Altered Beast, Cyborg Hunter, Bomber Raid, Rampage, King's Quest, Reggie Jackson Baseball, Walter Payton Football.** Presque tous ces jeux seront bientôt disponibles en Europe : "Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras"...

Micro News : Et le MSX ?

Samouraï Micro : Totalement inconnu aux Etats-Unis, tout comme l'Amstrad CPC d'ailleurs, et si ça continue on pourra presque en dire autant de l'Atari ST...

Micro News : Mais...

Samouraï Micro : Il n'y a pas de "mais" qui tienne ! Si vous vouliez un reportage sur le MSX, fallait m'envoyer au Japon ! Rendez-vous dans le prochain numéro.

Micro News : Bien, Sensei. Dites, pendant que vous y êtes, vous pourriez pas m'obtenir le 22 à Asnières ? Ça a été si facile de vous avoir au téléphone...

USA : LES CHIFFRES DE LA NINTENDOMANIA

• Le chiffre des ventes Nintendo aux Etats-Unis s'élève à **1.7 billion de dollars** sur un marché global de l'industrie des jeux vidéo de 2.3 billion de dollars. Chiffre prévu en 89 pour Nintendo : 2.6 billions de dollars.

• **Onze millions de consoles Nintendo vendues en trois ans**, représentant 75% du marché.

• **12% des foyers américains équipés par Nintendo en 88**, 21% prévus en 89.

• **Cinquante millions de cartouches vendues par Nintendo** (et les éditeurs sous licence) en trois ans.

• Entre 85 et 88, **chaque possesseur de console a acheté en moyenne cinq jeux.**

• **La Légende de Zelda** et **Mike Tyson's Punch-Out** se sont vendus chacun à plus de **deux millions** d'exemplaires aux Etats-Unis.

• **Super Mario Bros** s'est vendu à **9.1 millions** d'exemplaires.

• **Nintendo Power** (magazine bimestriel vendu uniquement par abonnement) **compte plus d'un million d'abonnés payants** (à titre de comparaison, la totalité des ventes de TOUS les journaux français de micro-informatique ludique - une dizaine de titres - n'arrive même pas à la moitié).

• La **"Hotline Nintendo" emploie 250 personnes à plein temps** (dont 75 experts du jeu) qui répondent à plus de 100 000 appels téléphoniques par semaine, ainsi qu'à plus de 5000 lettres. Il y a eu **trois millions d'appels en trois ans** et le standard est saturé dès quatre heures du matin ! Soixante-dix pour cent des appels émanent de personnes qui veulent savoir comment progresser dans un jeu (en France, Nintendo prévoit l'embauche d'une personne à plein temps).

MSX Video Center

Cadeaux de Supers prom

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)	
Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
L'Affaire Vera Cruz (K7)	95 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Mancger (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Hydlide II (C) + Meurtre sur l'Atlantique (D)	290 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Aacko Text (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Inspecteur Z (C)	169 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack **"HAL"** Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C)	250 F
Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Battle of Pegus	160 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Ordinateur NMS8280 + moniteur VS0080	9 990 F
Lecteur de cass. VY0030	275 F
Lecteur de cass. VY0030 + câble magnéto	299 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Samouraï	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mack/Butamaru Pants

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious

390 F
Aliens ▲

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris
+ digital. d'images intégré — 7 990 F
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Joypad SONY JS-33	99 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 DF/DD (135 TPI) grande marque :	
A l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

fin d'année. os !

MSX VIDEO CENTER : le seul magasin en France uniquement consacré au MSX !

JEUX EN CASSETTES

29 F
Alpha Blaster
Backgammon
Barnstormer
Boom
Can of Worms
Drome
Hopper

49 F
Jet Fighter
Mazes Unlimited
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Panel Panic
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer
Kickit

75 F
Apeman Strikes Again
Bounder
Cubit
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
•Army Moves
Addictaball
Attack of Killer Tomatoes
•Bubbler
•California Games
Cosmic Shock Absorber
Cyberun
The Heist
Death Wish 3
Eggy
Howard the Duck
Jack the Nipper
Martianoids
Runner
•Trantor
Tuer n'est pas jouer
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

120 F
•Gunsmoke
•Terramex
•Venomstrike Back
•World Games
•The Game Winter Edition
•Pacmania

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Play House Strip Poker	149 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
Thunderball	145 F
World Golf	190 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
Fire Ball ▲	390 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F
Hard Boiled (K7/D)
Hype (K7/D)
Life in the Fast Lane (K7/D)
Miner Machine (K7/D)
Starbusters (K7)

COMPILATIONS

Compilation 6 (D) 95 F
(Ice, Moonricer, Smack Wacker, Robot Wars)
Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F - D : 175 F

● Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) Prix N.C.
+ compact disc séquentiel

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $$$: 75 F -
Disquette $$$: 99 F

Alpharoid
Bounce $$$
Chima Chima
Courageous Perseus
Dawn Patrol
Inca
Mr Jaws $$$
Oil's Well $$$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight $$$
Science fiction $$$
Skooter
Snake
Star Fighter $$$
Star Wars $$$
Thexder
Come on Picot

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

MUSIQUE

Mue (C)	99 F
Musix	95 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Eddy II (C)	190 F
Katuvu	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F
North Sea Helicopter (D)	95 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Confused (puzzle animé)	95 F/120 F
Othello Compétition	195 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Home Office Tableur (tableur + graphisme. En français/C)	590 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Mx Fonction (D)	175 F
Mx Graph	175 F
Mx Stat	175 F
Mx Stock	175 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
56 Programmes	45 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Jeux d'Action, Hasard et Réflexion	133 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F
Programmation en Assembleur	59 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....

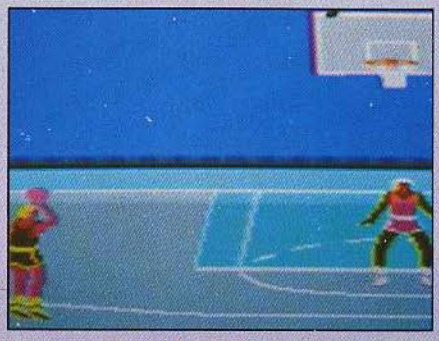
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Hardi les gars, souquez ferme ! La terre promise est proche et mon joystick prend l'eau. Pour faire le tri dans cette jungle entre les softs qui valent des *Tops du Mois* et ceux qui méritent de partir tout de suite à la poubelle, le meilleur des experts est à votre service. Il a roulé sa bosse sur tous les 8 bits du monde et s'est spécialisé dans le CPC et le C64 depuis des années. Retenez bien son nom : on l'appelle Capitaine Pixel.

Micro News : Salut, cap'tain !
Capitaine Pixel : Gaaaarde à vous ! A partir d'aujourd'hui, je reprends les choses en main. Fini de rigoler. Tous ces gugusses qui se font appeler Professeur, Docteur ou Major (un usurpateur !) ne font pas le poids. J'ai cependant un certain respect pour Samouraï Micro : nous avons en commun une longue tradition militaire et une passion pour les Z80.
Micro News : Ah ouais, ah ouais !
Capitaine Pixel : Sileeence ! Et puis quoi encore ? Il va falloir que vous aussi, je vous reprenne sérieusement en main. Vous allez commencer par me faire cinquante pompes pour vous mettre en train...
Micro News : Ah non, pas d'accord. Ce coup-là, vous me l'avez déjà fait il y a quelques mois : faire des pompes pendant toute la rubrique, j'ai mis deux mois à m'en remettre.
Capitaine Pixel : Ah c'est comme ça ! Alors préparez-vous à pire. Plutôt que des pompes, je vais vous donner une nouveauté à tester.
Micro News : Mais c'est super ça, c'est pas une punition.
Capitaine Pixel : Attends de voir le logiciel, charogne !
Micro News : Aïe. Vous ne voulez quand même pas dire que...
Capitaine Pixel : Si ! Voilà **Heroes of the Lance**, l'adaptation de Donjon & Dragons réalisée par **SSI** qui vient d'arriver en version Amstrad... Gniark, gniark. Je vais être tranquille un moment !
Micro News : Mais la présentation est superbe. On est au sommet du graphisme en quatre couleurs sur CPC. Par contre la musique est...
Capitaine Pixel : Quelle musique ? Et puis attend de voir le jeu... Il s'agit d'une très fidèle adaptation du jeu de rôles mais la réalisation est catastrophique. En fait, tout le jeu se passe en deux couleurs et pour un peu, j'aurais cru être devant un Spectrum. Et encore, j'ai déjà vu mieux sur Spectrum. Tous les passionnés de Donjon & Dragons trouveront cela génial mais ceux qui n'aiment pas spécialement les jeux de rôles ou qui ne les connaissent pas peuvent passer leur chemin : le soft ne les attirera pas du tout.
Micro News : Non, je craque, c'est trop horrible, laissez-moi arrêter !
Capitaine Pixel : Bon, je cède, pour une fois. Je voulais continuer en soulignant l'effort que font certains éditeurs comme **Loriciels** qui continuent de soutenir les 8 bits en général et le CPC en particulier. C'est bon les petits gars, continuez comme ça. Après quelques errements assez décevants, du style *Fusion* ou *Mata Hari*, Loriciels semble reparti du bon pied avec **Secret Defense**. Le programme n'est pourtant pas sans défaut : au hasard, je citerai le reset qui se produit à chaque fois que vous mourez et qui oblige à recharger tout le jeu : crispant... Mais passons : le reste du soft est heureusement bien fait. Il y a un scrolling un peu saccadé mais sympa, un plan en trois dimensions et de bons graphismes. Au total, un jeu d'aventure pas mal.
Micro News : Ah, ce soft-là, je veux bien y jouer !
Capitaine Pixel : Non ! Vous vous rappelez que le mois dernier je vous parlais de *Fast Break*, un basket sur C64 réalisé par Accolade ? Eh bien ce mois-ci, c'est **Electronic Arts**, le grand concurrent, qui s'y colle avec **Jordan vs Bird**. Gag amusant, il est encore plus nul que son prédécesseur, avec des graphismes qui sont en dessous de tout et un intérêt très limité.
Micro News : Dommage, j'aime bien les jeux de sport !
Capitaine Pixel : Alors, ce n'est vraiment pas votre jour. **Accolade**, qui n'arrête décidément pas, nous propose maintenant un soft de boxe, **T.K.O**. Ça tombe bien, il n'y en a pas beaucoup. Il y a énormément d'options, ce qui est plutôt sympa et les graphismes sont de bonne qualité, mais l'ensemble n'est pas tellement jouable. Chacun des deux boxeurs est représenté de face et il est très dur de savoir si votre adversaire vous a touché ou non. En fait, on se contente de lui balancer un maximum de mandales dans la gueule et c'est tout. **T.K.O.** n'est marrant que si vous y jouez à deux, et encore.



Jordan sur C64 ▲

T.K.O. sur C64 ▼

▲ *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* ▲

Dynamic Duo ▲

Micro News : On peut essayer tous les deux si vous voulez, mon Capitaine...

Capitaine Pixel : C'est hors de question ! Par contre, je vous ai mis un soft de côté qui devrait vous amuser un moment... Enfin, si j'ose dire.

Micro News : Je m'attends au pire !

Capitaine Pixel : Si ce n'était que ça ! Non, c'est encore plus grave, puisqu'il s'agit de l'une des pires choses que j'ai jamais vu sur un ordinateur. Je croyais pourtant avoir tout enduré, mais cette chose infâme bat tous les records ! Il s'agit de **Paste-Man Pat**, un budget signé **Silverbird** qui tourne sur C64 et CPC. Vous êtes un poseur de poster et vous devez, évidemment, en coller un maximum sur les murs de la ville. Si vous avez le courage d'en poser un seul au milieu de la bouillie immonde qui tient lieu de décor, ce sera un exploit mémorable.

Micro News : Ah, j'aime quand vous vous mettez en colère, mon beau chevalier !

Capitaine Pixel : A propos de chevalier, mais du ciel cette fois-ci, voici **Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator** qui débarque sur CPC, un bel effort signé **Electronic Arts**, d'autant que la réalisation est époustouflante. C'est le premier simulateur de vol digne de ce nom qui soit adapté sur CPC et c'est presque un chef d'œuvre. Vous pouvez voler sur une dizaine d'avions différents, manœuvrer en formation, essayer des prototypes... C'est superbe. Je craque !

Micro News : Ah, mon bel aviateur ! Vous me faites planer...

Capitaine Pixel : Allons, allons. Service-service, hein, restons calme. Puisque vous êtes dans de bonnes dispositions, je vais vous parler d'un des événements majeurs de ce début d'année pour les possesseurs de C64 et de CPC. Il s'agit d'une nouvelle compilation signé **Ocean** et qui regroupe un ensemble de titres prestigieux : Le fabuleux **Gryzor**, le sublime **Barbarian** (*Palace*), le frenchie **Crazy Cars**, le hit de *Titus* (remplacé par le prestigieux Last Ninja sur C64), l'étonnant **Predator**, le dantesque **Karnov**, l'excellent **Combat School**, le dangereux **Target Renegade** et le très moyen **Platoon**. Mis à part Platoon, il n'y a là que du bon, voire du très bon. La compilation s'appelle **The In Crown**, sous-titré **Crucial Compilation**, et prendra sept cassettes sur C64 et six sur CPC. Le prix sera inférieur à 300 F. Si vous ne connaissez pas tous ces jeux, c'est vraiment un must incontournable.

Micro News : C'est bien beau, les compilations, mais moi, je préfère quand même les inédits...

Capitaine Pixel : Et moi donc ! Voici **Dynamic Duo**, le nouveau jeu de **Firebird**. Gage de qualité, il a été programmé par **Probe Software**, une des boîtes anglaises les plus performantes. Il s'agit d'un jeu d'arcade matiné de stratégie et qui semble assez intéressant. Ça se passe dans une sombre forteresse et les obstacles sont nombreux. Il faut rejoindre le centre nerveux, la salle des ordinateurs, mais ça ne sera pas une tâche de tout repos, je peux vous le garantir. Ah, une bonne petite mission de commando, rien de tel pour me rappeler ma jeunesse...

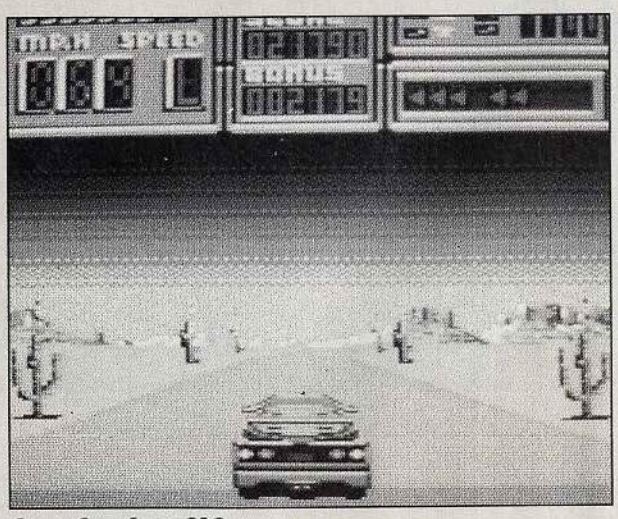
Micro News : Ah, le Capitaine Pixel, ce héros au sourire si doux !

Capitaine Pixel : Arrêtez, arrêtez, vous me gênez... Allez, je vais plutôt vous parler de **Fish**, le nouveau jeu d'aventure de **Rainbird/Magnetic Scroll** qui débarque ces jours-ci sur les rivages du

Fish sur C64 ▲

Crazy Cars 2 sur CPC ▼

▼ *T.K.O. sur C64*



Crazy Cars 2 sur CPC ▲

C64 et du CPC. Le scénario est toujours aussi délirant. Pour tout dire, vous jouez le rôle... d'un poisson !

Micro News : Arrête !

Capitaine Pixel : J'te jure. Vous êtes enfermé dans un bocal et vous ne voyez le monde qu'à travers ce miroir déformant. Le seul inconvénient avec Fish, c'est qu'il faut très bien parler anglais pour réussir, non seulement à progresser dans le jeu, mais surtout à en apprécier toutes les finesses et l'humour. En plus, résoudre l'aventure ne sera pas à portée de la première bleusaille venue. Les versions C64 et CPC sont, comme d'habitude chez Rainbird, superbes. Allez, je suis gentil, je vous offre une photo de la version C64, mais c'est bien parce que c'est vous !

Micro News : Ahhh, Capitaine, let me tell you how much I love you ! Your place or mine ?

Capitaine Pixel : Hola ! Du calme. Vous me ferez trois jours au mitard, histoire de vous calmer un peu. Ou plutôt... Tenez, j'ai une meilleure idée. J'ai amené de quoi vous défouler avec l'adaptation de **R-Type** sur CPC. La version C64 était excellente et j'avais un peu peur que l'Amstrad ne soit sacrifié : les Anglais ne respectent rien, c'est bien connu. Bon, c'est vrai que les graphismes ne sont pas extraordinaires. Ils sont fins, mais uniquement en quatre pauvres couleurs... Par contre, l'animation est de bonne qualité. Du coup le jeu est plus que jouable, il est passionnant. **Electric Dreams** a donc eu raison de sacrifier les couleurs pour privilégier l'action : un soft qui n'est pas fait pour les gras-du-bide ou les blanc-becs, mais pour les hommes, les vrais !

Micro News : J'ai l'impression que les éditeurs font de plus en plus de jeux en quatre couleurs sur CPC !

Capitaine Pixel : Non, c'est loin d'être systématique. Un exemple ? Au hasard, je citerai **Tiger Road**, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade de Capcom qui vient de sortir chez **GO** ! Le jeu n'est pas excellent (scénario trop classique), mais l'animation est plus que correcte et les graphismes, en seize couleurs justement, très mignons. Cela dit, il vaut mieux un bon jeu laid qu'un mauvais jeu beau.

Micro News : Ah bon !

Capitaine Pixel : J'ai un meilleur exemple encore, c'est **Crazy Cars 2** de **Titus** qui est quasiment fini. Je ne dirai qu'une seule chose : ils ont assuré comme des bêtes ! C'est très beau et très rapide, bref, génial ! Rien à voir avec le premier *Crazy Cars*... On se refait une petite compilation ?

Micro News : J'adore ça !

Capitaine Pixel : Je m'en doutais ! Cete fois-ci, c'est **Gremlin** qui s'y colle avec une compilation intitulée **'Douze Jeux Exceptionnels'** (sur CPC et C64), ce qu'il prouve qu'ils ont le moral.

Micro News : Ah bon, c'est pas exceptionnel ?

Capitaine Pixel : C'est très moyennement exceptionnel, si vous voyez ce que je veux dire. Ça commence avec **Cybernoid**, excellent, **Northstar**, mignon sans plus, **Exolon**, bof, **Marauder**, bien, **Hercules**, nul, **Master of the Universe**, bof, **Deflektor**, exceptionnel (ouf, enfin un !), **Rana Rama**, très bien, **Nebulus**, exceptionnel (le second !), et la grande trilogie des Mask, **Mask**, **Venom Strikes Back** et **Blood Brothers**, qui sont tous trois très moyens ! En clair, c'est pas le paradis. Et comme le grand intérêt d'une compilation, c'est d'avoir plein de bons jeux à un prix sympa...

Micro News : Et bien, pour une belle compilation ratée, c'est une belle compilation ratée !

Capitaine Pixel : Mais je peux faire encore plus fort, et je le prouve ! Cette fois-ci encore, c'est **Ocean** qui s'y colle, ou plutôt qui s'y coule. Ça s'appelle **Game, Set and Match 2** et c'est la plus grande compilation de sports jamais vue ! Heureusement, d'ailleurs. On commence avec **Super Bowl**, un football américain !

Micro News : Beurk !

Capitaine Pixel : N'est-ce pas ? Et encore, vous n'avez pas vu à quel point le jeu est laid ! Moi, je suis obligé de tester tout ça. Dur métier... On enchaine avec **Winter Olympiad**, qui fait presque figure de bon jeu à côté des autres, ce qui n'est pas vraiment un compliment. Ensuite, le seul jeu génial du lot, **Basket Master**, d'**imagine**. On s'enfonce avec **Ian Botham's Test Match**, un soft de cricket absolument incompréhensible, **Super Hang-On**, course de moto très moyenne sur CPC, **Match Day 2**, un foot pas trop mauvais, **Nick Faldo's Open**, un golf qui ne vaut pas *Leader Board*, **Sprint**, course de F1 calamiteuse, **Track & Field**, athlétisme très bien réalisé, et **Steve Davis' Snooker**, marrant. A quand un prix de la compilation la plus nulle de l'année ? Game, Set and Match n°2 pourrait avoir ses chances...

Micro News : Ah, mon beau Capitaine; j'aime votre flamme vengeresse ! Heureusement que vous êtes là pour nous protéger de l'adversité et des softs pourris...

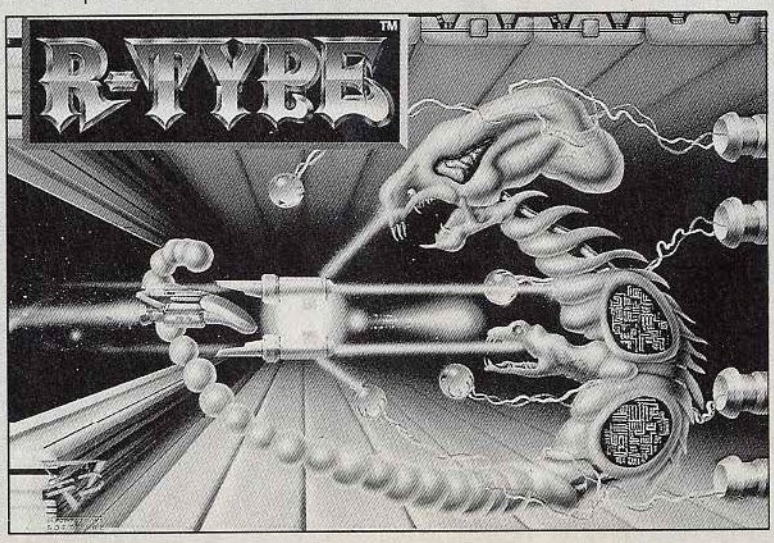
Capitaine Pixel : C'est vrai, c'est vrai. Bon, j'ai fini.

Micro News : Déjà ?

Capitaine Pixel : Eh oui... Surtout que j'ai ma luge garée en double file et que je ne voudrais pas attraper un P.V.

Micro News : Aïe ! Faites bien attention à vous Capitaine ! Méfiez-vous des pistes buggées !

Capitaine Pixel : T'inquiète pas p'tit gars, j'en ai vu d'autre...



DERNIÈRE MINUTE CPC

Incorrigible, ce Capitaine Pixel. Il faut toujours qu'il se ramène au dernier moment avec des nouveautés importantes...

Capitaine Pixel : Et alors, vous n'êtes pas content ?

Micro News : Si, si...

Capitaine Pixel : Je n'ai pu résister au plaisir de vous montrer **Wec Le Mans**, de **Ocean**, version CPC. Le jeu est en deux couleurs mais j'ai pu jouer un moment avec lui et je peux vous assurer qu'il est génial ! Ça va à toute vitesse, l'animation est excellente et la voiture répond très bien : le must des jeux de voitures sur CPC.

Micro News : Parfait !

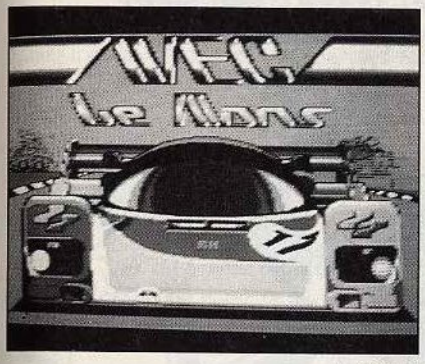
capitaine Pixel : Et ce n'est pas fini, puisque **Ocean** a sorti un **Dragon Ninja** version CPC complètement génial ! C'est l'adaptation d'un célèbre jeu d'arcade dont on vous a déjà parlé. Les graphismes sont en 16 couleurs, les sprites répondent parfaitement à vos sollicitations, le jeu est prenant, bref c'est un chef-d'œuvre.

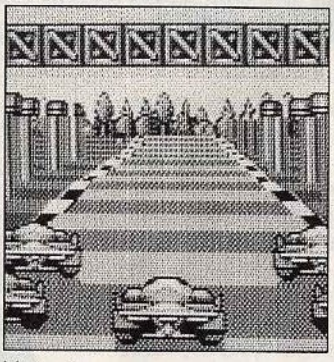
Micro News : Stooop ! Cette fois-ci, c'est vraiment fini !

Capitaine Pixel : Damned ! Mais alors, je ne pourrais pas vous parler de l'excellent **Technocop** qui vient de sortir chez **US Gold** ou du moyen **4x4 Off-Road Racing** de **Epyx** ?

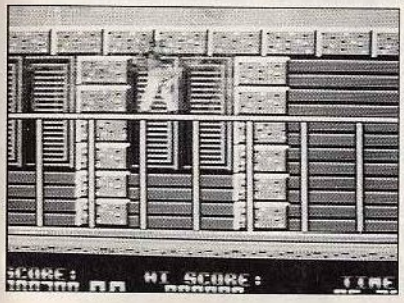
Micro News : Nooon !

Capitaine Pixel : Grr, je me vengerai !

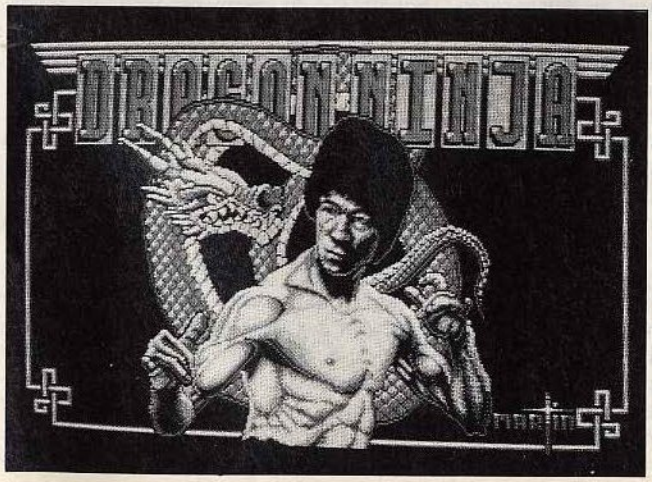




▲ *Wec Le Mans* ▲



▲ *Dragon Ninja* ▼



ORDIVIDUEL

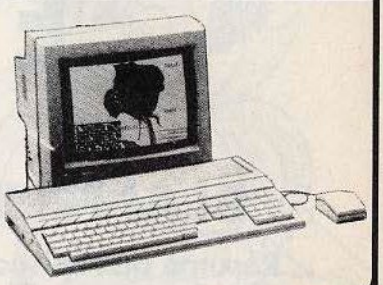
20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71

à 100 m du RER Vincennes - Métro Château de Vincennes

PROMOTION

520 STF
Moniteur couleur
+
Imprimante Amerex
80 col. Qté courrier
+
Câble imp. - Trait. texte
créateur graphisme - 2 jeux

~~7990 F~~ **6990F**



PROMOTION

Amstrad
CPC 6128
Moniteur couleur
+
DMP 2160 avec câble
+
traitement de texte
6 jeux - 1 manette

~~6030 F~~ **5490F**

ACCESSOIRES THOMSON

☐ Contrôleur manette	160 F
☐ Crayon optique	120 F
☐ Extensible incrustation	499 F
☐ Extension mém. 527 K	1 490 F
☐ Imp. 40 cd.	800 F
☐ Imprimante PR 90612	2 690 F
☐ Interface RS 232	499 F
☐ Lect. disq. 640 K	1 350 F
☐ Magnéto. T7-T8-T9 MS	550 F
☐ Synthétiseur	550 F

Donnez la parole, la musique à votre ordi
Synthétiseur Vocal
550 F
tout en français

OFFRE SPECIALE NOUVELLE ANNEE

Composer votre propre sélection de 3 titres parmi les 6 :
☐ Les Chevaliers
☐ Les Athlètes
☐ Les Athlètes II
☐ Les Futuristes
☐ Les Privés
☐ Les Aventuriers

449 F

AMEREX
80 col. Qté courrier
Compatible avec
Thomson, Astrad
Atari, PC...

~~2290 F~~ **1590F**

STAR LC 10
couleur
3 couleurs primaires,
(rouge - bleu - jaune)
mixables - noir

~~3290 F~~ **2990F**

ATARI		THOMSON		AMSTRAD	
☐ 520	3490	☐ MO6	1490	☐ 464 + M. mono	1990
☐ 520 + M. mono	4490	☐ TO8D	2990	☐ 464 + M. coul.	2990
☐ 520 + M. coul.	5490	☐ TO8D + M. mono	4280	☐ 6128 + M. mono	2990
☐ 1040	4790	☐ TO8D + M. coul.	4690	☐ 6128 + M. coul.	3990
☐ 1040 + M. mono	5990	☐ TO16 PC + M. HERC	5325	☐ PC 1512 SD + mono HERC	5325
☐ 1040 + M. coul.	7490	☐ 1016 PC + M. CGA	6990	☐ PC 1512 SD + coul. CGA	7460

+ 12 % de produits gratuits pour l'achat d'un ordinateur*

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE ☐ AURORE ☐ CB n° de carte _____

Date de validité _____ Signature

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

BLANCHE-FESSE RENCONTRE BARBE-BLEUE !

Résumé de l'épisode précédent : après la leçon sur les fichiers donnée par le nain Byte à Blanche-Fesse, celle-ci s'était accordée un petit entracte avec le Prince Chargeant, qui avait perdu fort judicieusement un bouton derrière les buissons. La Reine Load, quant à elle, caressait toujours les plus blancs desseins, mettant la touche finale à son plan diabolique...

La Reine Load : Voilà, tout est prêt. Dans quelques heures, Blanche-Fesse sera mienne ! Le Prince Chargeant, fou de rage et de jalousie, se ruera à son secours et tombera dans mes bras ! Cette petite peste peut dire adieu à son buisson ! Que pensez-vous de mon plan, cher ami ?

Barbe-Bleue : Il me sied à merveille, gente dame. Je me délecte d'avance à l'idée de batifoler, moi aussi, avec la jeune Blanche-Fesse. Je me mets de ce pas en route, et vous la ramène avant ce soir, parole de Barbe-Bleue !

(Aïe, aïe, aïe, ça se corse : Barbe-Bleue, le tombeur de ces dames, entre en scène... Quel sort malheureux attend la pauvre Blanche-Fesse ?)

Blanche-Fesse : Prince, vous êtes un voyou ; vous auriez pu me prévenir que c'était le bouton de votre culotte que vous aviez perdu...

Le Prince Chargeant : Désolé, Blanche-Fesse, je pensais que vous vous en seriez douté.

Blanche-Fesse : Enfin, tant pis, ce qui est fait est fait. Et comme c'est plutôt bien fait, j'aurai mauvaise grâce de me plaindre. Cela dit, à plus tard Prince, je retourne voir le nain Byte, qui a encore beaucoup de choses à m'apprendre sur les fichiers et les disquettes. Salut !

Le Prince Chargeant : Oh ! J'ai encore perdu un bouton derrière les buissons. J'espère que vous viendrez m'aider à le chercher...

Blanche-Fesse (qui déjà n'écoute plus le prince) : *Ah, mon petit Byte, je suis de nouveau toute à toi. Qu'as-tu à m'apprendre sur la manière dont sont gérés les fichiers ?*

Le nain Byte : Attends une seconde, mon canard oriental, je rembobine la cassette... Là, ça y est. Ce film va faire un malheur dans les chaumières. Tu disais ?

Blanche-Fesse : Je te demandais ce que tu avais encore à m'apprendre sur les fichiers.

Le nain Byte : Où en étions-nous resté, déjà ? Ah oui : la manière dont l'ordinateur gère les fichiers sur la disquette. Ça va être coton, accroche-toi. Il existe, là encore, plusieurs moyens de procéder. Le plus répandu est celui dit "compatible UNIX", et repris sur la plupart des micro-ordinateurs actuels. Le principe consiste à réserver sur la disquette une zone pour le système, dans laquelle il pourra lire en permanence les informations sur la disquette.Tu sais certainement qu'une disquette, lorsqu'on la formatte, est "divisée" en plusieurs "pistes" (40 ou 80 dans la plupart des cas), et que ces mêmes pistes sont divisées en "secteurs" dans lesquels on peut écrire un nombre X d'octets (le plus souvent 512). Le secteur est la plus petite unité à laquelle peut accéder la tête de lecture du lecteur de disquettes. Ainsi, même si un seul octet t'intéresse, il te faudra lire un secteur entier. Des fois, on trouve les secteurs regroupés en "clusters", pour simplifier les calculs. C'est un système de hiérarchie comme un autre. Quand le système veut lire un fichier depuis la disquette, il commence par aller chercher dans sa zone réservée le numéro du premier secteur, cu cluster, sur lequel est écrit le fichier, puis il le lit. Il cherche ensuite le numéro du second secteur, puis le lit, et recommence avec le troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Blanche-Fesse : Les secteurs sont donc numérotés ?

Le nain Byte : Oui, et de deux manières. La première, dite "physique", représente le numéro du secteur sur la piste. Ainsi, on parlera par exemple du troisième secteur de la vingt-huitième piste. La seconde numérotation est dite "logique" et ne prend plus les pistes en considération. Les secteurs sont tout bêtement numérotés du premier au dernier. Dans

ce cas, on parlera du quarante-huitieme secteur.

Blanche-Fesse : Pourquoi deux numérotations ?

Le nain Byte : J'avoue ne pas très bien savoir, puisque de toute manière un numéro de secteur exprimé en notation logique est toujours converti en sa notation physique par le système ! Il doit s'agir d'un moyen de simplifier les choses...

Blanche-Fesse : Bon, et pour écrire un fichier sur la disquette, ça se passe comment ?

Le nain Byte : Il y a là deux cas à différencier. Soit le fichier existe déjà, auquel cas il s'agit d'une ré-actualisation, soit il faut le créer de toute pièce. Dans le premier cas, le système efface sans se gêner le fichier déjà existant, et on retombe de toute manière dans le second cas.

Blanche-Fesse : Quoi ? Mais alors, si on a fait une fausse manipulation - par exemple on s'est trompé en écrivant le nom du fichier - tout ce qu'il contenait est donc perdu ?

Le nain Byte : Exactement. C'est d'ailleurs pourquoi certains systèmes prennent la précaution de renommer le

fichier en question plutôt que de l'effacer. Le nouveau nom est le même que l'ancien, seule l'extension change : il s'agit de BAK, qui désigne le mot "backup-copie". Cette protection n'est qu'à un seul niveau, c'est-à-dire que si tu veux écrire une deuxième fois ton fichier, le BAK est effacé, l'ancien fichier est renommé en BAK, et un nouveau est créé sur la disquette.

Blanche-Fesse : Pourquoi ça ? On ne peut pas avoir deux fichiers portant le même nom ?

Le nain Byte : Eh non. C'est d'ailleurs ce que beaucoup reprochent à ce système, et qui a motivé la mise au point d'un autre système un peu plus performant à ce niveau, mais plus lourd et donc plus lent (NDLR: c'est le cas du Macintosh, de l'Amiga ou encore de l'Archimèdes).

Blanche-Fesse : D'accord. Et pour créer un fichier, comment le système se débrouille-t-il ?

Le nain Byte : Il va d'abord chercher dans sa zone réservée le numéro du premier secteur libre, c'est-à-dire n'appartenant à aucun fichier. Il y écrit les premières données du fichier, l'inscrit comme étant occupé, puis va chercher le second secteur libre, et ainsi de suite. S'il ne trouve plus de secteur libre avant d'avoir fini d'écrire le fichier dans sa totalité, il sort un message d'erreur du type "Disque plein", re-marque tous les secteurs qu'il vient d'écrire comme étant libres, et s'arrête là.

Blanche-Fesse : Donc, si j'ai une erreur de disque plein, mon ancien fichier est perdu, ou au moins renommé en BAK?

Le nain Byte : Pas tout-à-fait, car les informaticiens sont quand même des gens intelligents, et le fichier original n'est détruit ou renommé seulement si l'écriture entière du fichier s'est déroulée sans problème.

Blanche-Fesse : ...et il faut alors que j'efface des fichiers que je sais que je n'utiliserai plus par la suite (pour faire de la place) et que je recommence l'opération de sauvegarde. C'est pas bête tout ça, mais un peu compliqué. Mais au point où j'en suis, autant aller jusqu'au bout... Comment est-il possible de récupérer des fichiers qui ont été effacés ?

Le nain Byte : Cela est rendu possible par une simple astuce. Lorsque tu effaces un fichier de la disquette, il n'est pas éliminé au sens physique, mais simplement marqué comme n'existant plus. Tous les secteurs qui le composent sont eux marqués comme libre, et c'est tout. Donc, à la seule condition qu'aucun autre fichier n'ait été écrit dans ces secteurs, il est possible de récupérer un fichier effacé par accident.

Blanche-Fesse : Et cette zone réservée, au début de disquette, elle sert à autre chose qu'à marquer les emplacements des fichiers ?

Le nain Byte : Un peu, oui ! Elle contient déjà tous les noms des fichiers contenus sur la disquette, mais pas ceux qui ont été effacés. C'est ce qu'on appelle le catalogue, ou en anglais le directory. Elle contient en outre une table de tous les secteurs inutilisables, car mal formatés ou illisibles. On y trouve en plus le boot-secteur.

Blanche-Fesse : Le boot-secteur ? Qu'est-ce que c'est encore que cette invention ?

Le nain Byte : C'est un secteur particulier, qui est le premier de la première piste, et qui fourmille d'informations toutes plus utiles les unes que les autres : par exemple, le nombre de faces de la disquette, le nombre de pistes, le nombre de secteurs par pistes, le nombre d'octets par secteurs... On y trouve également un petit programme très court qui s'exécute lorsque le système le lit. Ce programme sert à initialiser l'ordinateur après le reset ou la mise en marche (NDLR : cas des compatibles PC, de l'Atari ST avec TOS en Ram, de l'Amiga, etc.). Et surtout, il renseigne l'ordinateur sur la nature de la disquette : système ou non.

Blanche-Fesse : Attends, je m'y perds un peu... Tu utilises le mot système avec cinquante mille significations différentes. Je vais finir par t'acheter un dictionnaire des synonymes, moi !

Le nain Byte : Je n'y peux rien, c'est comme ça que ça s'appelle. Une disquette-système est justement une disquette grâce à laquelle l'ordinateur peut s'initialiser. Une disquette non système ne peut contenir que des données quelconques.

Blanche-Fesse : C'est un peu compliqué tout ça, mais je crois que j'ai compris. Tu avais parlé d'un système autre que le "compatible UNIX" ?

Le nain Byte : Oui, mais je crois qu'il vaut mieux remettre ça à plus tard... D'une part, je n'aurai pas la place de t'expliquer ça maintenant, et d'autre part, il faut que j'aille voir un producteur pour mon film...

Barbe-Bleue (qui est arrivé entre temps) : Excusez-moi, damoiselle, est-ce bien en ces lieux que demeure la légendaire Blanche-Fesse ?

Blanche-Fesse : Oui, monsieur, c'est même moi... Que puis-je pour vous ?

Barbe-Bleue : Permettez que je me présente, chère : je me nomme Barbe-Bleue, et vous suis tout dévoué. Demandez-moi ce que vous voudrez, je l'exécuterai sans discuter. Vous êtes encore plus belle que la rumeur le disait. Qu'est-ce que vous faites ce soir ?

Blanche-Fesse (s'adressant en aparté au nain Byte) *: Tu as vu ça, mon petit Byte ? Il a l'air excité comme un singe en rut, il faut que j'en ai le cœur net... Occupe le Prince Chargeant un moment et prépare ta pellicule, tu vas pouvoir tourner la suite de ton film.* (Puis, se tournant vers Barbe-Bleue) *: Monsieur, j'ai besoin de votre aide : j'ai égaré une de mes épingles à cheveux derrière le buisson là-bas, et je ne parviens pas à la retrouver...*

Barbe-Bleue : Ah madame, allons-y de ce pas, je vous suis allègrement !

Damned ! L'innocente Blanche-Fesse va-t-elle tomber dans le piège cruel que lui a tendu l'immonde Reine Load ? Succombera-t-elle une fois de plus au vice et à la turpitude ? Les pages de Micro News continueront-elles encore longtemps à abriter de telles fornications, qui ne peuvent que dépraver les innocents lecteurs ?

Vous le saurez dans le prochain numéro !

Michel Descoins

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Je savais déjà, à sa façon de traîner les pieds comme si toute la misère du monde s'y était collée, que prof ST s'apprêtait à franchir le seuil de nos sympathiques bureaux.

Professeur ST (sans entrain) : Toc toc toc.

Micro News : Mouiii... qui est là ?

Professeur ST : C'est prof ST qui s'en vient vous porter un (tout) petit panier de disquettes, un pot d'octet et un peu de codes.

Micro News : Ah... mon cher ST. Tirez-donc sur la chevillette, histoire de faire chérer la bobinette, que la porte s'ouvre, quoi, et qu'on puisse enfin commencer cette rubrique sans être obligé de parler comme dans les contes défaits. euh, de fées.

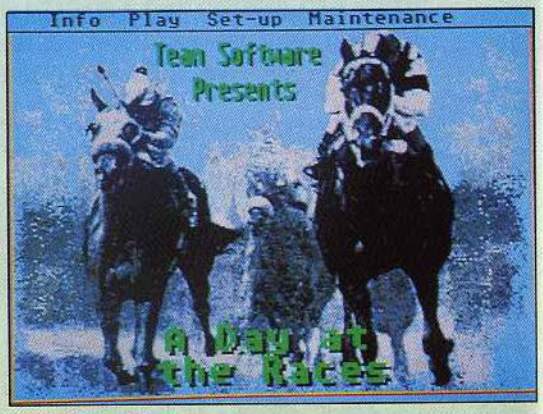
Professeur ST : Ah ouais. OK. Je comprends à présent, c'était une blague que vous me faisiez, m'sieur Micro. Bon ben alors me voilà.

Micro News : Oui, je vois ça. Je vois aussi que votre panier est véritablement minuscule, et ce depuis quelques mois...

Professeur ST : Vous savez ce que c'est, hein. On n'est pas toujours là où il faut quand il faut. C'est du reste pour ça que j'ai pris les devants et décidé de faire un petit tour en Allemagne, pour rencontrer les gens de **Rainbow Arts**.

Micro News : Ah oui. Il me semble qu'ils étaient en train de préparer un logiciel assez rigolo dont vous nous aviez déjà parlé, je crois. Il s'agissait d'une simulation de... comment dire...

Professeur ST : Oui, c'est **To Be On Top**, qui propose au joueur de composer un tube "topcinquantable". Vous voyez, le genre de rengaine facile à retenir (intro/couplet/refrain...), le truc qui ne fait pas mal à la tête et qui passe aussi bien sur un autoradio FM qu'au travers d'un walkman. Enfin, on ne va pas pleurer sur le sort des musicos, chacun sa soupe. Bref, la sortie du logiciel est vraiment imminente : avant de passer en direct sur RTV (Rainbow TV !), suprême consécration, vous devrez vous promener dans la ville à la recherche de gens, objets ou matériel susceptible de vous aider. Il faudra ensuite enregistrer une maquette. Les graphismes sont plutôt propres, et si les animations sautillent un peu, l'ensemble du jeu a au moins le bénéfice de l'originalité : avant l'enregistrement, par exemple, le musicien doit trouver l'inspiration. Comme



▲ *A day at the Races*

tout un chacun (en tout cas comme moi), il branche donc son ordinateur et s'emploie à traquer la muse au cours de l'un de ces stupides jeux d'arcade datant du précambrien de la micro (au moins deux ans).

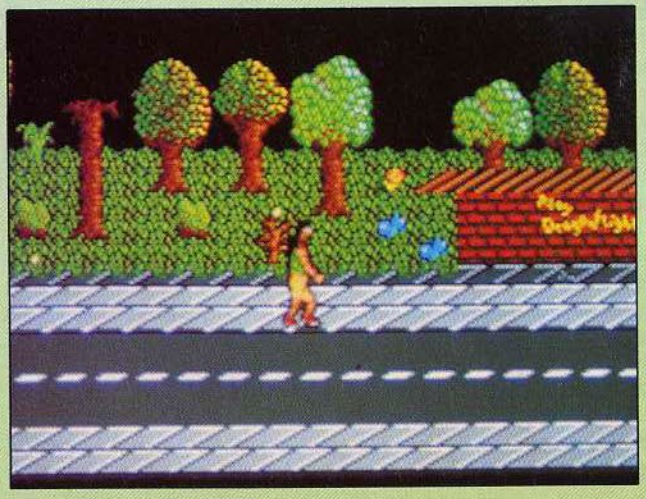
Micro News (incrédule) : Vous voulez dire qu'il est possible de jouer dans le jeu ?

Professeur ST : Oui, c'est exactement ça. Le personnage du jeu a une bécane branchée sur sa télé.

Micro News : L'histoire dans l'histoire, c'est ce que les intellos appellent une distanciation, s'pas. Et ensuite ?

Professeur ST : Ensuite, vous n'aurez qu'à lire le test dans votre revue préférée.

Micro News : C'est vrai. Bonne chose que ce rappel à l'ordre. Pour un peu, je confondais "Les secrets du prof ST"



◀ *To be on Top* ▼

avec "Les Softs du Mois".

Professeur ST : Parce que vous ne le mettrez pas en Top du Mois ?

Micro News : Il s'agissait d'un terme générique. Je ne sais pas encore avant de l'avoir testé. Une entrée au top ne se décide pas à la légère ; vous savez bien, prof, qu'ici, on ne distribue pas les tops comme des bons points.

Professeur ST : Ben v'là aut'chose.

Micro News : Vous me piquez ma réplique, prof !

Professeur ST : Ah oui, on la refait. Si je vous parle d'un jour aux courses ?

Micro News : Ah oui, le film des Marx Brothers ?

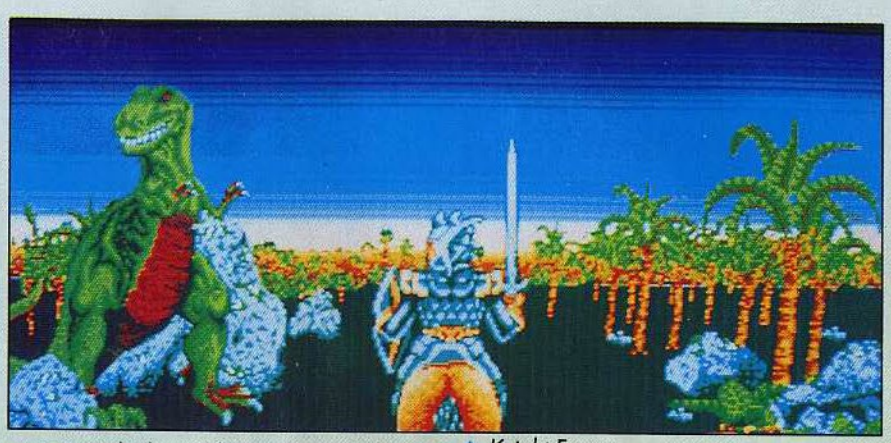
Professeur ST : Absolument pas ! **A Day at the Races** est un logiciel de jeu édité par **Team Software**. Une simulation de pronostiques hipiques.

Micro News : Ben v'là aut'chose. Remarquez, c'est plutôt original comme créneau.

Professeur ST : C'est le moins qu'on puisse dire. Le problème est que les créneaux trop ciblés prennent souvent un aspect de meurtrières...

Micro News : Allons bon. Nous voilà en pleine métaphore moyenâgeuse !

Professeur ST : Oui, tout comme la présentation du logiciel en question. Si un son de trompette digitalisée ne m'en avait dissuadé, je me serais senti obligé de regarder le copyright du logiciel avant de vous l'apporter.



▲ *Knight Force*

Micro News : Allons prof, pas de déprime. Montrez-nous plutôt ce que vous cachez sous votre grande cape rouge.

Professeur ST : Oh... juste un petit papier de rien du tout. Dessus, on peut lire que **Warp** va bientôt débarquer sur nos micros. Il s'agit d'un Goldrunner de compétition pourvu d'un scrolling quasi-multidirectionnel (16 directions).

*Micro News : Bon sang mais c'est bien sûr ! Vous parlez de **Thalion Soft GmBh** (G, c'est surement "Gebruik", mais après ?). Je vous l'apprends peut-être, prof, mais il faut savoir que le même éditeur annonce également, d'ici mai ou juin, le génialissime (en apparence) **Dragon's Flight**.*

Professeur ST : Oui, vous avez raison de parler de génialissime, parce qu'avec un nom comme Thalion Software, on peut s'attendre à des repré-

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois

47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE

TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Pont de Levallois Ouvert Sans Interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

AMIGA

AMIGA 500 + Péritel 4490
AMIGA 500 + Moniteur 6450
AMIGA 500+ Coul. 1084S . 7290
AMIGA 2000 + Péritel 11490
Moniteur Couleur Stéréo 2950
Moniteur Coul. CM8801 . 2200
Moniteur Coul. CM8832 . 3490
Moniteur Hte Persistance 4490
Lecteur Cumana 1 Méga 1490
Disque Dur 20 Mégas 5990
Extension A500, 512 Ko. 1490
Extension A 2000 2 Mo. 6500
Imprimante MPS1500 Coul.3490
Souris AMIGA ou PC .. 270
La Cassette Vidéo AMIGA 100

COMMODORE PC

PRIX H.T.
PC 640 Ko + Monochrome + 2 Lecteur 360 Ko ... 6790
PC 640Ko + Moniteur Couleur + 2 Lecteur 360 Ko ... 8290
modes MDA, HERCULES,CGA

ATARI

520 STF + Péritel 3490
520 STF+ Mono. SM124 . 4480
520 STF+ Coul. SC1425 . 5490
1040 STF+ Mono. SM124 . 5990
1040 STF+ Coul. SC1425 . 7490
1040 STF + Laser 17790
Moniteur Mono. SM124 . 1490
Mon. Coul. SC1425/1224 . 2590
Lecteur CUMANA 3"5 . 1490
Lecteur CUMANA 5"25 .. 1990
Lecteur interne CHINON 1290
Disque Dur 30 Mégas 4990
Extension 512 Ko. 1290
Souris ST 350

PRIX H.T.
MEGA ST2 + Mono. .. 9950
MEGA ST2 + Couleur 11215
MEGA ST2 + Laser . 19950
MEGA ST4 + Mono. 12950
MEGA ST4 + Couleur 14215
MEGA ST4+Laser+Disq. Dur+ Timeworks+Le rédacteur 29900
LASER SLM 804 + Fonts 11450
ATARI PC + 2 Lecteurs 5490
ATARI PC + Disque Dur 8490

UN SERVICE SUR MESURE

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

DOCUMENTATION sur demande : joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

Bénéficiez de La *Carte de Membre* CLUB LTI

REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC
AMIGA - ORIC ATMOS
APPLE - MACINTOSH
THOMSON - SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
MSX - SEGA - NINTENDO

ADHESION ANNUELLE 150 F

STAR IMPRIMANTES

9 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 10, 120 cps 2490
LC 10 COULEUR 2890
Feuille-à-Feuille LC10 . 890
ND 10, 180 cps 4730
NR 10, 240 cps 5990
Feuille-à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 24-10, 142 cps 3970
NB 24-10, 216 cps 6920
NB 24-10, Vers. 360 .. 7570
Feuille-à-Feuille NB 24-10 . 1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES
NX 15, 120 cps 4950
ND 15, 180 cps 6355
NR 15, 240 cps 7990
Feuille-à-Feuille N? 15. 1990

24 AIGUILLES 136 COLONNES
NB 24-15, 216 cps 8900
NB 24-15, Vers. 360 .. 9500
NB 15, 300 cps 10200
ALQ 300 I Couleur 9900

LASER PRINT 8 . H.T. 22950

ACCESSOIRES

Handy Scanner 2 2990
Tablette Graphique CRP 4490
Cable Péritel 195
Tapis Mouse Souris 85
Tapis Land Cover 69
Boitier POSSO 150 d. 3"5 . 135
Boitier POSSO 150 d. 5"25 . 158
Sacoche 25 Disquettes 3"5 . 185
10 Disquettes 3"5 SKC . 99
10 Disquettes 3"5 SONY 109
Housse AMIGA ou ST .. 75
Support Ecran 260
Support Imprimante 329
Joystick QUICKSHOT Pro 165
Joystick QUICK 3 Turbo 150
Joystick QUICKSHOT 2 .. 95

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC
La Disquette DF.. 25 balles
PAR 100
LA SKC 3"5
AVEC ETIQUETTES

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 20 F
MATERIEL par Avion : 200 F

ESCOMPTE ou REMISE
TVA 18.60% sur PC MEGA & LASER
FRAIS DE PORT & C.R.
TOTAL

☐ CHEQUE à l'ordre de LTI
☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE
☐ DEMANDE DE CREDIT CREG

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
TEL .....
N° CB, AURORE ou PLURIEL .....
DATE EXPIRE ..... SIGNATURE :

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 2500 F

▲ *Knight Force*

sailles.

Micro News : Mouiii, c'est amusant. Nous parlions tout à l'heure du Moyen-Age...

Professeur ST : Tout à fait. **Titus**, après les superbes *Titan* et *Crazy Cars 2*, annonce **Knight Force**. La sortie n'est pas pour tout de suite, mais je vous propose de jeter un œil sur un ou deux écrans.

Micro News : ...

Professeur ST : Ça coupe la chique, hein ?

Micro News : Oui, c'est vraiment splendide. Vous pouvez m'en dire plus ?

Professeur ST : C'est toujours la même histoire (et c'est celle qui nous plait !). Les sept sorciers de Belloth se sont révoltés et ont arraché les amarres qui retenaient les tours maléfiques. Puis méchamment, ils ont ouvert les portes du temps. Il résulte de tout ça une pagaille monstre dans le continuum spacio-temporel. Seul un véritable fils de Krohn comme vous peut prétendre remettre de l'ordre dans tout ça. En fait, le seul défaut apparent de la chose est qu'il faudra attendre le joli mois de mai.

Micro News : Nous attendrons.

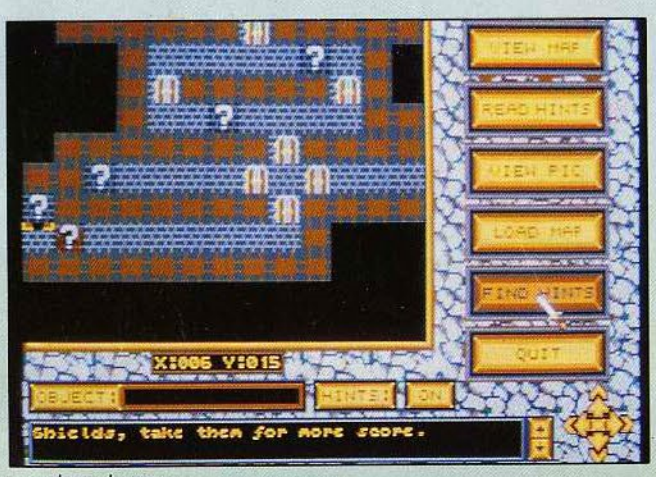
Professeur ST : Oui. Puisque nous sommes partis dans le trip Moyen-Age, allons-y gaiement avec **Nervana Quest**, un jeu **Acess Hight**. Bénéficiant d'une présentation classique type *Ultima*, le logiciel propose plusieurs quêtes.

▼ *Nervana Quest*

Micro News : Oui, on dira ce qu'on voudra de ce Moyen-Age de pacotille, mais on ne s'en lasse pas. En revanche, il faut un temps fou pour jouer à tout ces jeux, d'autant que certains sont assez cotons.

Professeur ST : Oui, mais différents éditeurs, pris d'une admiration soudaine pour le bon Samaritain, semblent avoir trouvé le bon filon en aidant leur prochain : en Angleterre par exemple, **Software Express** propose un **Dungeon Master Editor** permettant d'ouvrir les portes sans clefs, de s'inventer de nouveaux passages et mille autres gadgets. Moulinex (spécialiste de Dungeon Master) : Mais ça gâche le métier !

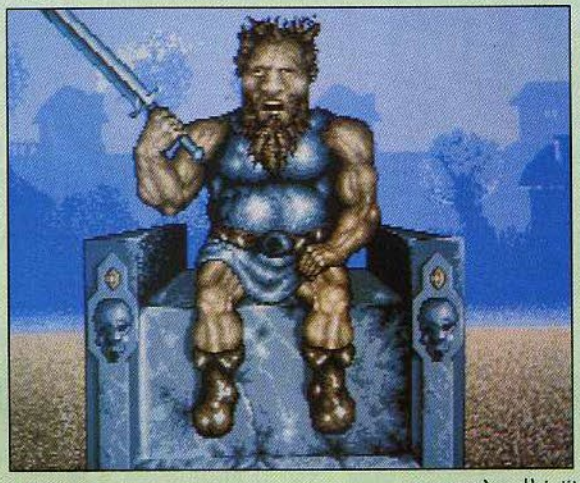
Micro News : Il n'a pas tort, non ?



▲ *Hint Disk*

bossent et espèrent le sortir bientôt, en fait dès qu'ils auront trouvé un éditeur (message reçu ?). Pour l'instant, ils m'ont envoyé une disquette de démo aux graphismes prometteurs.

Micro News : En effet-en effet-fet-fet-fet.



▲ *L'Antre de Strigis*

Professeur ST : Oui, c'est pour ça qu'existent les **Tony Severa's Hint Disk and Gaming Aids** (pas encore dispos en France). Par exemple, **Heroes of the Lance Hint Disk** permet de découvrir les trois niveaux du jeu de façon progressive, puisque le plan s'affiche lorsque l'on déplace le curseur de la souris (c'est comme une gomme à l'envers). De même, des aides écrites peuvent apparaître à l'écran si on le souhaite. Pratique.

*Micro News : Et que devient l'**Antre de Strigis**, un jeu d'aventure/action se déroulant sur le monde d'Orbus, dirigé par un sorcier vampire ?*

Professeur ST : Eh bien les programmeurs (Daniel et Daniel)

Professeur ST : Que vous arrive-t-il ?

*Micro News : C'est depuis que j'ai essayé **ST Replay 4**, de **Microdeal**.*

Professeur ST : Ah oui, le programme qui permet d'échantillonner (digitaliser des sons), puis de bidouiller ses échantillons dans tous les sens ? C'est vrai qu'il a l'air superbe. Mais en attendant de le tester à fond, laissez-moi vous parler de la disquette de démo qu'ils ont fait parvenir à la presse : il s'agit d'un conte de Noël (merçi, les postiers en grève !) intitulé **The Snowman**. La musique, romantique à souhait (genre lieder de Mahler) est excellente, et les graphismes, digitalisés avec **The Grabber**, ressemblent à un mélange de lavis et crayon (on devine parfois la texture du papier). C'est beau comme tout.

Micro News : Oui, snif. Allons moussaillon, un peu de tenue ! On nous regarde. Passons à quelque chose d'un peu plus dynamique je vous prie.

Professeur ST : Une course de voitures conviendrait-elle à monsieur ?

Micro News : Faut voir...

Professeur ST : Oh, c'est garanti : il s'agit d'un simulateur de pilotage automobile, monsieur, et de fort belle facture, si je puis donner à monsieur un avis personnel.

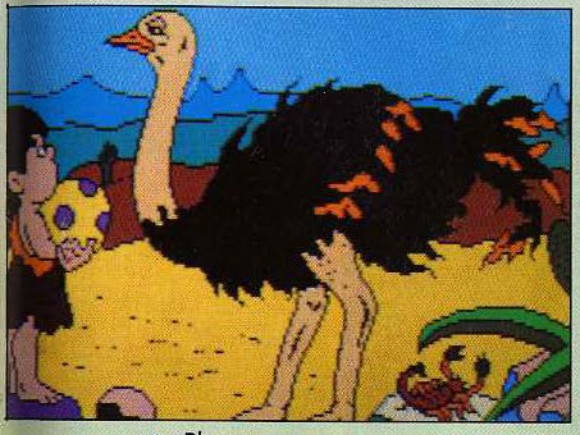
Micro News : Que celà ne se reproduise pas. Allons, je vous écoute, mon bon.

Professeur ST : Monsieur est bien

urbain. Bon allez, j'arrête de parler comme Nestor parce que j'en peux plus ! **Ferrari Formula One**, bien connu de nos services. Oups ! Bien connu des Amigaleux, sort enfin sur notre machine préférée. C'est toujours **Electronic Arts** qui s'occupe de l'écurie, et la conduite d'une F1 promet d'être passionnante, d'autant qu'il s'agit de se mesurer à Nigel Mansel, Alain Prost ou encore Ayrton Senna. Je vous promets que ça n'a rien à voir avec les choses tremblotantes qui envahissent nos écrans. C'est de la vraie simulation, assez proche de *REVS* sur Electron BBC et Commodore 64. Une vraie simulation, quoi.

Micro News : Et en éducatifs ?

Professeur ST : Nous avons **Ploom**, de **Lankhor**. C'est super mignon : en gros c'est l'histoire d'un petit enfant préhistorique qui trouve un œuf et qui décide de



▲ *Ploom*

le rendre à son propriétaire. Bien sûr, ce genre de tâche ne se fait pas au pied levé et il s'en suit moultes aventures.

Micro News : Eh bien, vous êtes intarissable aujourd'hui. On termine ?

Professeur ST : Nan ! pas fini. Voici venu le temps de vous parler de l'un des jeux le plus attendu par la rédaction : **War in Middle Earth**, de **Melbourne House.** Bien entendu, ces guerres dans les terres du milieu sont directement issues de l'œuvre de J.R.R. Tolkien, notre maître à tous. Melbourne, qui avait déjà eu l'occasion de nous faire un excellent *The Hobbit* (sur Amstrad, Atari 800, C64, Apple 2, PC et Spectrum) ainsi que deux épisodes de *Lord of the Rings* , semble avoir tiré un enseignement de ces derniers. En effet, War in Middle Earth reprend le richissime scénario du Seigneur des Anneaux que j'avoue avoir lu cinq fois. Cette fois, de sompteux graphismes semblent être au rendez-vous, et un traitement de l'intrigue à mi-chemin du wargame et du JdR, commandé par icônes, renforce la ressemblance avec l'œuvre originale, ce qui n'exclu pas la présence de sons digit' et

▲ *Advanced Rugby Simulator*

de scènes animées. Voilà une grande et bien belle chose en perspective.

Micro News : Oui, je vous sens tout joyeux.

Professeur ST : Tout à fait. Je crois que le plus simple est que je parte faire un tour à la campagne pour me calmer. Tiens, un golf, voilà qui me ferait du bien : **Ultimate Golf**, de **Gremlin**, n'a pas l'air mal du tout. Les graphismes sont en vraie 3D et le choix des clubs et les réglages avant de "swinger" (ou de "droper", ça arrive) semblent assez pointus. Ensuite, après une journée au grand air, rien de tel qu'une réunion entre amis : pour se détendre, l'idéal est de jouer à **Trivial Pursuit 2**, édité par **Lesure Genius**.

Micro News : C'est tout ?

Professeur ST : Encore un ou deux mots. **Advenced Rugby Simulator**, édité par **Code Master** est vraiment, heu... très beau pour les gens qui s'intéressent au rugby.

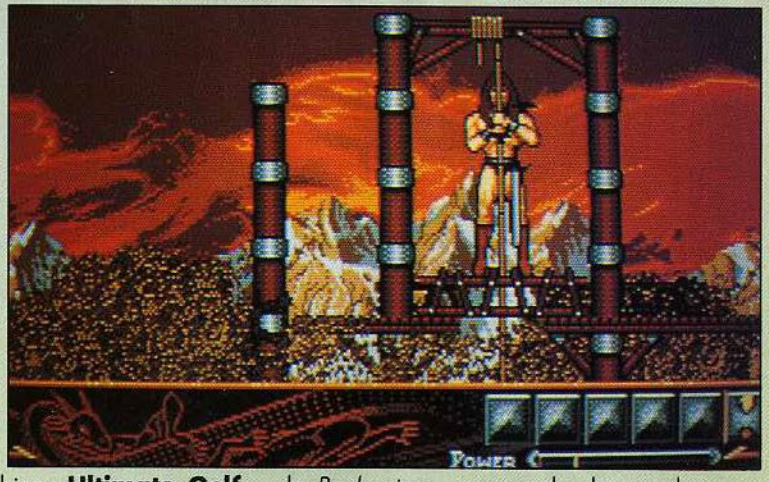
Micro News : Et que pensez-vous de Toulouse -Lautrec ?

Professeur ST : Alors là, cong, pas de problème. Toulouse bat Lautrec 12 à 0 !

Micro News : C'est bien ce que je craignais...

Professeur ST : **Raiders**, comme le film, est une simulation boursière éditée par **Lankhor**. Beau et pas con. **Targhan**, de **Silmarils**, est une sorte

▼ *Targhan*



de *Barbarian* encore plus beau, plus mieux, plus plus. Les scrollings sont très doux et les graphismes, ahhh, les graphismes...

Micro News : Ils sont splendides, quoi. Eh bien, je crois qu'un peu de repos vous ferait du bien, aussi, quittons-nous et à bientôt.

Professeur ST : Le peuple vainc... euh... Atari vaincra !

▼ *War in Middle Earth*

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTT_ES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ESPIONAGE	95/169
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GAME OVER 2	95/145
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HEROES OF THE LANCE	120/239
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
LE MANOIR DE MCRTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I.	95/145
SAVAGE	95/145
SOLDIER OF LIGHT	89/139
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	145/195
TECHNOCOP	99/199
TITAN	129/169
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	119/189
ARCADE ACTION	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AFTERBURNER	95/145
ALIEN SYNDROME	95/145
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CRAZY CARS	160/190
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
MOTOR MASSACRE	95/139
MANIAX	95/145
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RACK EM	/195
ROGER RABBIT	/245
ROBOCOP	95/135
RETURN TO THE JEDI	95/125
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SERVE & VOLLEY	120/190
STREET SPORT SOCCER	95/135
STARRAY	95/160
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
SUMMER OLYMPIAD	95/145
TIMES OF LORE	120/180
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TERRORPODS	95/145
TIGER ROAD	95/145
TYPHOON	89/125
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
10 GREAT GAMES 3	165
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
6 PACK VOL.3	95
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARTURA	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BUGGY BOY	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
LE RETOUR DU JEDI	110
LIVE AND LET DIE	95
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIHWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4. O	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFICE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
BARNYARD BLASTER	190 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FOOT FIGHT	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX	195
ALBUM EPYX N.2	245
PC GOLD HITS N.2	225
PC GOLD HITS	195
SPECIAL ACTION	295
A 320	195
AL EN SYNDROME	225
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BIONIC COMMANDOS	185
BATTLE CHESS	450
BATTLE HAWKS 1942	295
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOJBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
EMMANUELLE	220
FISH	295
F19	385
FALCON AT	445
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GALACTIC CONQUEROR	249
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	450
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	235
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
ROGER RABBIT	260
RACK EM	269
ROCKET RANGER	295
RAMBO 3	185
SPEEDBALL	345
STARRAY	225
SERVE & VOLLEY	235
STREET SPORT SOCCER	195
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
THUD RIDGE	275
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
ZOOM	269
944 TURBO CUP	239

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
COMPUTER HITS VOL.3	245
LES FORCES MAGIQUES	245
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
AFTERBURNER	239
ACTION SERVICE	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
ARKANOID 2	185
BILLIARD SIMULATOR	195
BISMARK	295
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
CRAZY CARS 2	249
CIRCUS GAMES	235
COLOSSUS CHESS 10	295
CYBERNOID	185
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTEF	245
EMMANUELLE	215
ELITE	225
EXPLORA	345
FIREZONE	290
FLYING SHARK	245
F16 FALCON	345
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GALACTIC CONQUEROR	245
GHOST'N GOBELINS	185
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HELTER SKELTER	185
HEROES OF THE LANCE	245
ICE HOCKEY	195
INTERNATIONAL KARATE +	185
JET	385
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	225
LOMBARD RALLY	245
MANHUTER	425
MEURTRE A VENISE	245
MENACE	225
NIGHT HUNTER	269
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	195
PUFFY'S SAGA	225
POWERDROME	225
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SUPERMAN	239
SPEED BALL	239
STARRAY	195
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	199
TECHNOCOP	199
THE MONTERS	245
TIMES OF LORE	245
TINTIN SUR LA LUNE	195
THUNDERBLADE	239
TEST DRIVE	295
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
1943	185
944 TURBO CUP	239
LES PROMOS DU MOIS :	
G.L.SUPERSKILLS	145
PLATOON	145
ROLLING THUNDER	145

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
ARCANOID 2	235
BATTLE CHESS	245
BUGGY BOY	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMMANUELLE	220
ELITE	245
EXPLORA	350
FALCON	345
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GALACTIC CONQUEROR	249
GUERILLA WAR	225
G.R. AIR RALLY	195
HOTBALL	269
HEROES OF THE LANCE	295
HELTER SKELTER	169
HYBRIS	269
INTERNATIONAL SOCCER	245
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
JET	395
LOMBARD RALLY	295
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LEADERBOARD BIRDIE	245
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MEURTRE A VENISE	245
MANIAX	245
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
NEBULUS	195
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	225
OPERATION WOLF	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
POW	325
ROGER RABBIT	235
RETURN OF THE JEDI	195
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	309
SWORD OF SODAN	395
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
SKYFOX 2	195
TECHNOCOP	245
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
ULTIMATE GOLF	195
ULTIMA 4	295
VIRUS	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ETERNAL DAGGER	350
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IMPOSSIBLE MISSION 2	395
IKARI WARRIOR	320
JET	430
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
NEUROMANCER	395
POLICE QUEST	395
PAPERBOY	290
P.H.M. PEGASUS	225
PACMAN	150
PHANTASIE 3	390
ROGER RABBIT	360
RAMPAGE	245
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPE PACK	190
ULTIMA 5	290
WINGS OF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIM	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	350
UNINVITED	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 349

JEUX

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASIE ZONE 2	295
FANTASIE ZONE	255
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RASTAN SAGA	255
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
SPACE HARRIER 3D	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLINBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5

3"5 SF/DD, LES 10	99
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5"1/4

5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3", LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3"5 DF	1490
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MECA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43 55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

carte bleue

TITRES / PRIX

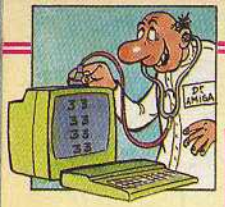
_____

_____

_____

_____

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remb.)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le prince du Workbench, le roi des Guru Meditation, l'empereur des extensions mémoire est de retour. Comme tous les mois, il est venu en personne pour vous révéler en exclusivité toutes les nouveautés qui sortiront dans quelques semaines. How do you do, docteur Amiga ?

Docteur Amiga : Very well, merci beaucoup ! Et vous savez pourquoi ? Parce que les jeux sortis ce mois-ci sont vraiment extraordinaires. Regardez le fabuleux **Dragon's Lair**, le superbe **Falcon** ou le sublime **Sword of Sodan** ! Et comme de coutume, c'est moi qui vous les avait fait découvrir en premier. Par exemple, je vous ai parlé de Sword of Sodan dans le numéro... heu, je ne sais plus lequel, mais c'était il y a plusieurs mois déjà !

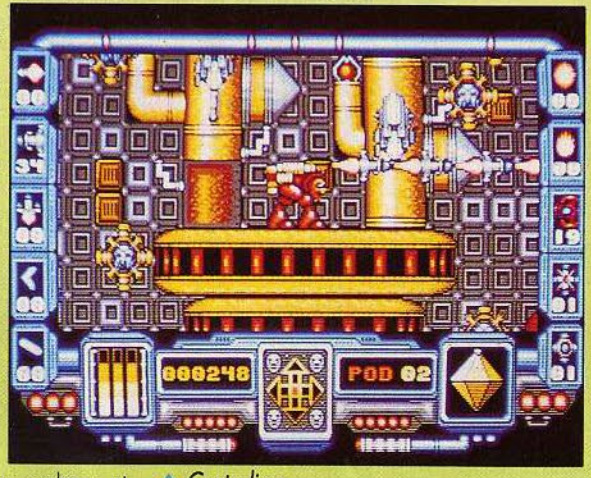
Micro News : C'est vrai, je m'en souviens comme si c'était hier. Je me rappelle très précisement que c'était dans le numéro 15, au cours de ce célèbre duel qui vous a opposé au Profes...

Docteur Amiga : Stooop ! Ne prononcez jamais ce nom honni entre tous devant moi. Bon, de quoi pourrais-je vous parler pour commencer ? C'est toujours pareil : j'ai tellement de nouveautés que je ne sais laquelle choisir. Allez, je me décide quand même et je débute avec, tenez-vous bien, **Purple Saturn Day**, le nouveau jeu délirant signé **Exxos** dont nous vous avions présenté la version ST en exclusivité dans le numéro 16 ! Purple se sera moins fait attendre que Blood : prions Exxos pour qu'il en soit toujours ainsi. Purple est un must incontournable et je vois mal comment un possesseur d'Amiga pourrait s'en passer ! Il mélange jeux d'arcade originaux, graphismes délirants, bruitages sidéraux et possède en lui les forces telluriques de l'incommensurable Ulrich, le grand prêtre Ata Ata Hoglo Hulu. Wahou ! A noter que le sublime strip-poker de **Ere**, **Teenage Queen**, dont mon copain Eric Satyre vous a causé en long, en large et en relief (dans la rubrique *Sex Machines* du mois dernier), est enfin disponible ! Arghh. Excusez-moi, je file prendre une douche froide histoire de me calmer et je reviens.

▼ *Purple Saturn Day*

Micro News : Faites comme chez vous, je vous en prie !

Docteur Amiga : Et j'enchaîne avec le très bon **Cybernoïd 2**, très bien adapté par **Hewson**, qui prépare aussi deux nouveaux jeux d'arcade qui s'annoncent excellents, **Astaroth**, diabolique, et **Custodian**, vraiment très beau. **Technocop**, de **Gremlin**, qui est une pure merveille ! La première partie, la course de voitures, est proprement géniale et va a une vitesse folle. C'est cent fois mieux qu'*Out Run*, et ce n'est qu'une partie du soft ! La suite est une chasse à l'homme dans les bas-fonds de la ville où vous devez retrouver différents malfaiteurs dans un jeu de plates-formes pas mal foutu, avec des graphismes bien léchés.



▲ *Custodian*

Par exemple, quand vous tirez sur un ennemi, il s'étale dans une flaque de sang plus gluante que nature.

Micro News : Ah oui, j'aime bien les histoires de justicier !

Docteur Amiga : Ça tombe très bien puisque **Superman** vient d'arriver à la rescousse de **Tyne Soft**, dans un jeu qui

▼ *Purple Saturn Day*

▼ *Cybernoid*

▲ *Stag*

ressemble beaucoup à *Space Harrier*.

Micro News : C'est la grande spécialité de Tyne Soft de pomper sur des jeux déjà existants, genre Summer Games qui devient Summer Olympiad...

Docteur Amiga : C'est vrai, c'est une copie sans génie, sans imagination. Et puis le jeu est vraiment lent. Comme je suis dans un jour de bonté, je vais dire que le soft est quand même mignon et honorable, sans plus. Un bon petit soft comme on en voit tous les jours.

Micro News : Alors, de quoi allez-vous nous parler maintenant ?

Docteur Amiga : **Stag** !

Micro News : C'est quoi, ça ?

Doteur Amiga : Un jeu d'aventure qui n'est pas sans rappeler *Explora*. Il est très beau, mais le seul problème, c'est que l'éditeur m'a confié une préview en allemand. Pour un jeu d'aventure, c'est gênant. Alors, j'attends la version anglaise en espérant que le scénario est aussi intéressant que les graphismes sont détaillés.

Micro News : D'accord. Je vous pardonne pour cette fois.

Docteur Amiga : Bon, abordons le délicat problème de la plus grande nullité du mois. Pour une fois, il n'y a pas eu d'hésitation : c'est **Targis**, un jeu de plate-formes lamentable qui a fait l'unanimité. Même les possesseurs d'Amstrad ont des jeux plus beaux, mieux animés et plus intéressants que ça. L'éditeur s'appelle **Incognito Software** et il aurait mieux fait de le rester...

Micro News : Alors, continuons avec des choses plus réjouissantes.

Docteur Amiga : Je vous propose donc **Fire Zone**, un wargame signé **PSS**, le grand maître de la spécialité.

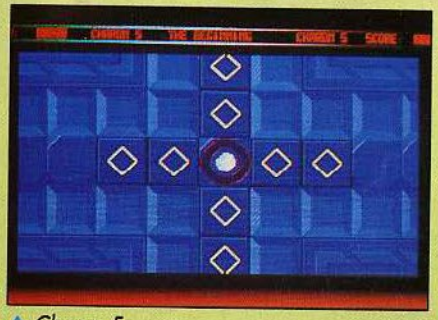
Micro News : Il est peut-être génial, mais qu'est-ce qu'il est laid !

Docteur Amiga : C'est vrai, c'est vrai. Ça ne vaut pas *UMS* dont je vous parlais le mois dernier : *UMS* était très sobre, mais très clean. Fire Zone est plus fouillis. Allez, changeons de sujet et regardez plutôt ce soft !

Micro News : Oh, c'est quoi ?

Docteur Amiga : C'est **Charon 5**. C'est encore brûlant et ça ne sortira que dans un ou deux mois. C'est un jeu de tir très classique mais qui bénéficie de graphismes très propres et d'un scrolling (vertical et horizontal) absolument irréprochable.

▼ *Fire Zone*



▲ *Charon 5*

Micro News : J'en ai marre des jeux d'arcade, j'aimerais bien des jeux un peu plus sophistiqués de temps en temps !

Docteur Amiga : Alors vous allez être servi avec **Heroes of the Lance**, l'adaptation officielle de Dungeons & Dragons signée **SSI**, qui vient enfin d'arriver sur Amiga ! Si vous aimez les jeux de rôles, vous ne pourrez pas trouver mieux. A noter que le jeu est construit comme un jeu d'arcade/aventure et n'est donc pas trop rébarbatif ou difficile d'accès si vous avez l'habitude de fréquenter des donjons et autres antres mal famés. La quête est cependant loin d'être évidente et nécessite la pratique des sorts, incantations magiques et solides protections mystiques. Si vous n'y connaissez rien, vous aurez du mal à vous en sortir et vous pataugerez dans un épais brouillard.

▼ *Tiger Road*

Micro News : Super, j'adore ça !

Docteur Amiga : Ça ne m'étonne pas. Avec la tête de gobelin pouilleux que vous trimballez...

Micro News : Hum ! On enchaîne...

Docteur Amiga : ... avec la version finale de **Tiger Road**, dont je vous avais présenté une préview il y a quelques mois. Rien de spécial à souligner si ce n'est que les promesses qui se dégageaient de la pré-version ont été tenues : un jeu de combat superbe et d'excellent niveau. Les graphismes sont très mignons, la musique est de qualité, bref c'est un bon ensemble.

Micro News : Merci beaucoup, je le garde !

Docteur Amiga : Et puis quoi encore ? Ma chemise ? Continuons plutôt avec une compilation intéressante de **US Gold**, **Amiga Gold Hits I**. Elle présente quatre titres récents, le génial **Leaderboard** (maintenant surclassé par *World Class Leaderboard*), le bon **Bionic Commando**, le moyen **Jinks** et le quelconque **Rolling Thunder**.

Micro News : Attendez, je ne comprends pas : un soft génial mais dépassé, un bon, un moyen et un mauvais, vous trouvez ça intéressant,vous ?

Docteur Amiga : Ah, ne m'énervez pas ! Ce qui est intéressant c'est qu'il s'agit d'une des toutes premières compilations sur Amiga ! Et sachez-le, on ne fait des compilations que sur des machines qui marchent. En plus, je pense à tous ceux qui ont eu l'immense chance de s'offrir ou de se faire offrir un Amiga à Noël. Ils doivent être en manque de softs : voici quelques heures de plaisir à moindre frais s'ils n'ont pas les moyens de s'acheter beaucoup de logiciels.

Micro News : Ah, le prix des logiciels, vaste problème !

Docteur Amiga : C'est vrai, même si j'ai constaté un léger mieux depuis quel-

ques semaines. Il n'était pas rare de voir des nouveautés proposées à plus de 250 francs. Aujourd'hui, le prix moyen est plus proche de 200 francs, ce qui est déjà plus abordable.

Micro News : Et les éditeurs français ?

Docteur Amiga : Ils sont en pleine forme. Par exemple, **Infogrames** vient de sortir la **Quête de l'Oiseau du Temps**. Cette version ne prend que deux disquettes et c'est un véritable festival pour nos yeux et nos oreilles. Les graphismes sont superbes et la musique, déjà réussie sur ST, exploite parfaitement l'Amiga, c'est tout dire. Ensuite, **Cobra Soft** adapte **Meurtres à Venise**. Bon, je n'aime pas tellement ce genre de jeu, mais je dois reconnaître que l'idée et le scénario sont excellents et qu'en plus il y a vraiment des trouvailles marrantes dans le soft.

Micro News : Moi, j'adore la série des Meurtres et je trouve celui-là génial !

Docteur Amiga : Personne ne te demande ton avis. Bon, allez, c'est vrai que c'est plutôt bien. Je vais m'y mettre plus sérieusement. En tout cas, la version Amiga est excellente, c'est déjà ça. Pour finir avec les Français, je voulais vous parler de **Rock Star**, un jeu **Infomédia** qui sortira vers la fin du mois de mars. Vous dirigez la carrière d'un jeune chanteur et devez lui faire atteindre la gloire en s'occupant de ses concerts, de sa promotion, etc. Un jeu vraiment original qui bénéficie en plus de musiques superbes, mais avec un nom pareil, c'était obligatoire... On vous en reparlera très bientôt. Enfin, je m'en voudrais

▲ *Rock Star* ▼

▲ *Le Livre de la Jungle*

d'oublier la très bonne version du **Livre de la Jungle** que vient de réaliser **Coktel Vision**. Un jeu très mignon qui plaira beaucoup aux jeunes...

Micro News : C'est vrai que c'est bien fait !

Docteur Amiga : Bon, passons à autre chose, plus précisement à **Alpha 1**, un jeu de tir avec scrolling horizontal.

Micro News : C'est encore un clone de R-Type, si je comprends bien ?

Docteur Amiga : Tu l'as dit, bouffi ! Le jeu n'est pas mal mais il a deux grands défauts : il est un peu lent et, par moment, il ne répond plus très bien au joystick. Enfin, c'est un jeu d'arcade comme il en existe déjà beaucoup.

Micro News : C'est vrai qu'il y en a marre d'avoir toujours les mêmes jeux...

Docteur Amiga : Alors j'ai quelque chose de très bien pour vous. Il s'agit d'un jeu d'aventure animé un peu dans le style de ceux de Sierra-On-Line, mais en plus beau. Il s'appelle **Zac Mc Cracken and the Alien Mindbenders** !

Micro News : Pardon ? Vous vous foutez de moi ?

Docteur Amiga : Pas du tout. Ça pourrait se traduire par : Zac machin-chose contre les extra-terrestres télépathes.

Micro News : On dirait un nom de film d'horreur ! Avec un titre pareil, ça doit être un jeu américain !

Docteur Amiga : Absolument ! Je peux même vous préciser que c'est le tout dernier jeu de **Lucasfilm Games**, en très net progrès ces derniers temps. On peut diriger le personnage avec la souris ou en sélectionnant quelques ordres inscrits dans le bas de l'écran. L'animation est très souple, les graphismes sont fins, bref c'est mignon. Il y a même un scrolling horizontal quand on explore une pièce ou quand on se balade dans la rue. Seul reproche, le jeu ne gère pas le relief : quand votre personnage s'éloigne vers la fin d'une rue, il est aussi gros que lorsqu'il est au premier plan. Dommage...

Micro News : Certes !

Docteur Amiga : Mais ne nous laissons pas abattre.. Négligeons ces contingences matérielles si bassement quotidiennes. Il faut se dégager de ces problèmes mesquins et tendre à la sérénité, à la perfection spirituelle !

Micro News : Ça me rappelle Samouraï Micro...

Docteur Amiga : Ne critiquez pas cet estimable sage, immonde vermisseau lubrique ! Méditons plutôt un moment sur le sens de la vie en général et plus particulièrement sur **Kikugi**, un jeu signé **Image Tech** qui est une adaptation d'une chose que l'on pratique rarement à plusieurs !

Micro News : Vous me faites peur. De quoi voulez-vous parler ?

Docteur Amiga : Le **Solitaire**, évidemment !

Micro News : Un Solitaire sur micro ? Mais quel intérêt ?

Docteur Amiga : Aucun, nous sommes d'accord, si ce n'est que la page de présentation est sublime et que l'écran de jeu est très beau.

Micro News : Alors, on passe à autre chose ?

Docteur Amiga : Absolument ! On va terminer avec **Mini Golf Plus**, créé par l'éditeur allemand **Starbyte**. C'est un mini-golf, quoi. Sympa, mignon, bien fait et propre sur lui. Marrant quand on y joue à deux ou trois...

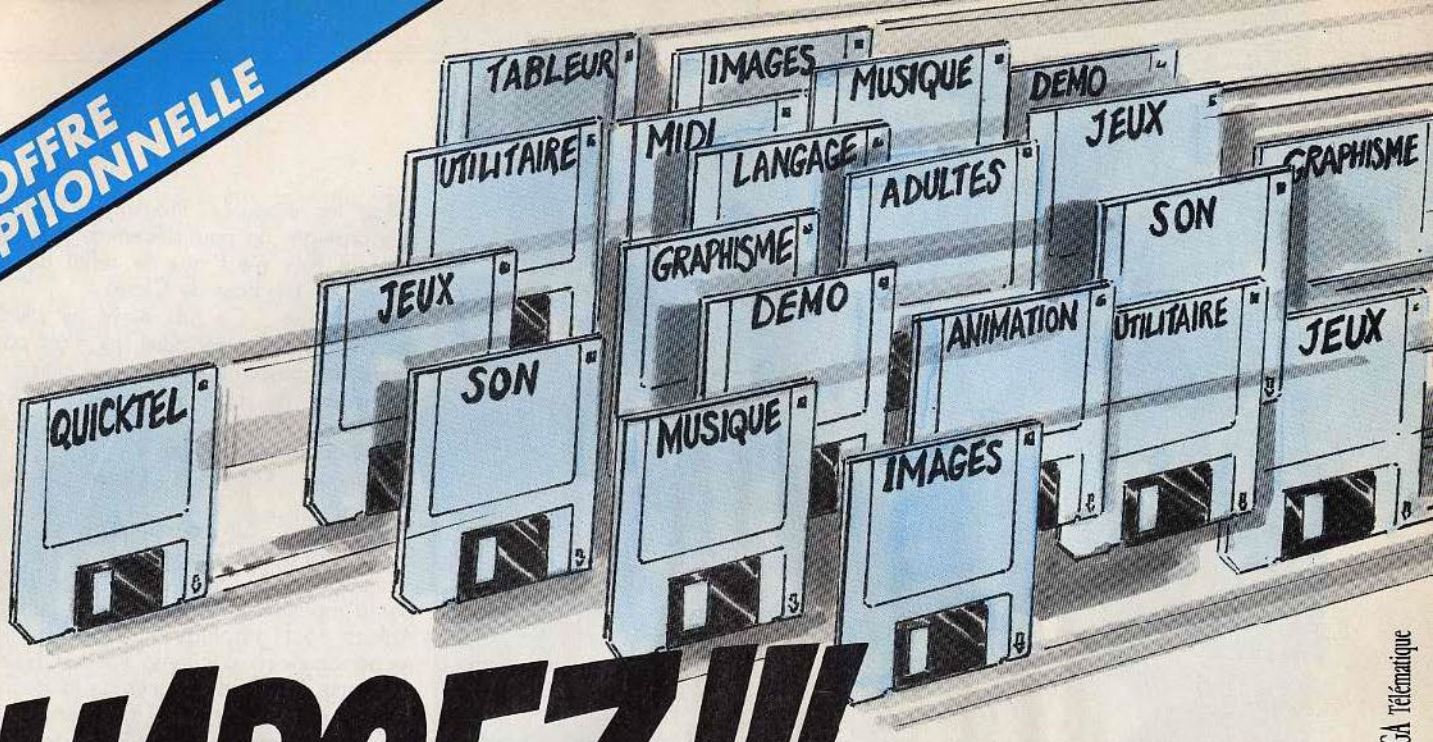
Micro News : Rendez-vous le mois prochain, Doc, et merci pour tout !

Docteur Amiga : De rien, de rien, c'est de bon cœur. Et n'oubliez pas : Amiga vaiiiiincra !

▲ *Kikugi*

▼ *Zac Mc Cracken and the Alien...*

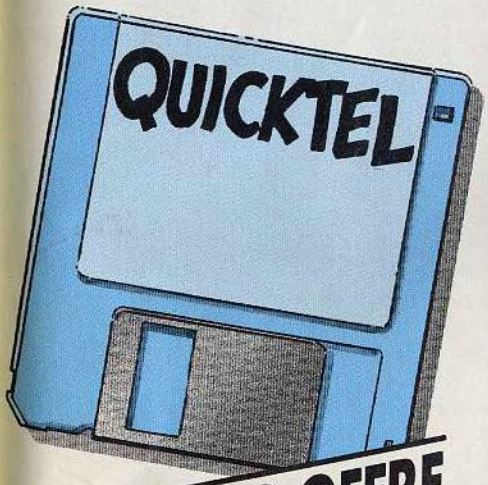
OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ !!!

TGA Télématique

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCEDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TELECHARGEMENT. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.
Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1,** sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type PACMAN ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., JIL 2D, comptez moins de 50 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé.
Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC.**
Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

☐ **OUI** je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation),** le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

Je possède ☐ AMSTRAD CPC (disquette) ☐ PC compatible (3 1/2") ☐ AMIGA 1 000
☐ AMSTRAD CPC (cassette) ☐ PC compatible (5 1/4") ☐ APPLE MACINTOSH
☐ MSX ☐ AMIGA 500/2 000 ☐ ATARI ST

☐ Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

Cochez les cases de votre choix
(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque .....)

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville

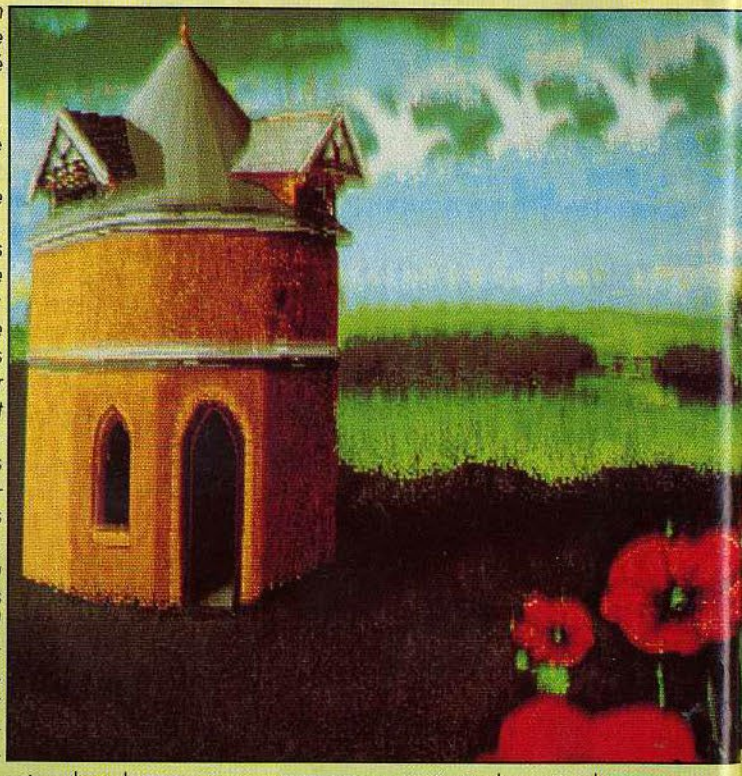
M. NEWS 02.89

ARCHIMÈDE LE BARBU !

Je n'avais même pas commencé le début de l'introduction de ce fabuleux article mensuel. Papy Archi débarqua dans mon bureau via le spatio-fax...

Archimède : Yaaarg... kof... kof... (là il tousse, faut dire à son âge, on n'a pas idée de jouer à Tarzan !).
Micro News : Rhaaaaa ! (répliquais-je avec à propos)
Archimède : A pas peur petit, c'est moi Papy Archi, ton vieux pote grec !
Micro News : Mais vous m'avez l'air de joyeuse humeur, c'est suspect...
Archimède : Si vous y tenez... Vous vous souvenez du mois dernier, des logiciels traitant du graphismes en 256 couleurs sur l'Archimedes ?
Micro News : Ben oui ! (complètement oublié moi, vieux schnock...)
Archimède : J'ai trouvé trois logiciels. Un dont je préfère ne pas parler, les éditeurs anglais seraient capables de remonter le temps pour m'attaquer en diffamation. Il s'appelle **Arctist**. Quand on sait que le diminutif de l'Archimedes est Ark chez les Grands-Bretons, on comprend le jeux de mots. Si je vous dis que le logiciel est encore plus nul que le jeu de mots, ça vous donne une idée de "l'infiniment mauvais". Après Arctist, voici **Leonardo 256** ou encore **PPS 256**. Deux noms pour un produit, c'est original. Ce qui l'est moins c'est le logiciel en lui même. On peut faire quasiment tout ce que le Basic vous propose en standard. On sent qu'un effort a été fait. L'unique menu, à la fois énorme et très laid, n'offre que peu d'intêret. PPS 256 est tout de même sauvé de la disgrâce par son zoom, qui grossit jusqu'à 16 fois une portion de l'écran, tout en permettant toujours l'utilisation des fonctions de tracés. C'est le seul des trois à offrir cette possibilité, et pour cette raison on peut se l'offrir pour venir en complément de Pro-Artisan, le dernier de la série d'aujourd'hui. !

Micro News : Eh bien dites moi, ça ne brille pas par la qualité aujourd'hui.
Archimède : Tiens, z'avez retrouvé votre langue, vous ?
Micro News : Avant de vous laisser continuer, vénéré maître, j'aimerais me livrer à une petite analyse, que voilà : l'Archimedes étant une machine jeune, certains éditeurs pensent pouvoir sortir n'importe quoi et faire des ventes. Mais tant que Micro News sera là, nous préviendrons toujours à temps nos lecteurs, afin qu'ils n'entrent pas dans le jeu un tantinet ripoux de ces éditeurs peu scrupuleux !
Archimède : Quelle diatribe ! Mais vous n'êtes pas loin de ne pas avoir tort, mon cher. Cependant, certaines personnes prennent plus de soins dans leurs réalisations. C'est une de ces sociétés, **Clares Micro**, qui nous propose **Pro-Artisan**, dont j'aimerais vous parler dans le détail.
Micro News : Allez-y, je vous en prie, je suis toute ouïe !
Archimède : Commencons par le point le plus douloureux de cette histoire : le prix. Pas moins de 1700 francs ! Il y a quelques années, les éditeurs disaient à qui voulait l'entendre que les prix exorbitants des logiciels étaient dus en grande partie aux protections multiples dont il



fallait les entourer. Pro-Artisan n'étant pas protégé, on peut décemment pensé que ce prix n'est que le reflet de la volonté du big boss de Clares !
Micro News : Ce prix élevé est plutôt fait pour décourager ceux qui n'ont pas réellement besoin de ce logiciel mais qui joueraient les collectionneurs ou...les pirates du dimanche ! Enfin, c'est pas donné quand même, hein ?
Archimède : Kès ? ΣΩ ! Oups. Cher en effet.
Micro News : On pourrait parler un peu de ce qu'il fait ce programme, non ?
Archimède : Oui oui, j'y viens mon cher, pas d'impatience. Tous les menus de Pro-Artisan sont graphiques, basés sur la reconnaissance d'icônes. Pas de barre de menu, il suffit de cliquer sur la touche "Menu" de la souris (qui comporte trois boutons, je vous le rappelle - à tarte -). De toute façon, c'est pas compliqué, ce logiciel fait tout, ou presque. Je vous passe les détails sur les fonctions classiques, pour attaquer tout de suite les points forts. Les tracés par cycling, par exemple. Il suffit de sélectionner dans le menu de Fill un dégradé, puis de re-sélectionner une option classique avec le bouton Adjust au lieu de Select.
Micro News : Facile.
Archimède : Ça va, vous. Parlons donc du Fill, justement et en passant. Il est possible de remplir une figure avec n'importe quoi. Une couleur, un pattern prédéfini ou défini par vos soins, un sprite ou encore avec des dégradés automatiques. Une vingtaine de dégra-

dés sont fixes, les autres pouvant être définis au gré de l'utilisateur : verticaux, horizontaux ou concentriques, par bandes ou en dithering, à partir de la teinte la plus foncée ou la plus claire, tout est possible et paramétrable. Il peut être fixe dans la largeur des bandes, ou proportionnel par rapport à la figure à remplir. En bref il est complet.

Micro News : Ah pas mal. Pas mal. Pas mal du tout.

Archimède : Passons voir un instant du côté des sprites. Les fonctions sont assez classiques : découpe rectangulaire ou aux ciseaux, création d'un masque. La seule originalité réside dans la liste, qui prend autant de sprites que la mémoire de la machine le permet. La sélection est aisée, par le biais d'une fenêtre classique de type Gem, qui affiche les noms des sprites ainsi que leur image. Clair et simple.

Micro News : Z'avez pas une petite fonction extraordinaire dans votre manche là, quelque chose d'un peu palpitant ?

Archimède : Bougez pas j'y arrive, par Héphaïstos, dieu des forges.

Micro News : J'le savais, moua.

Archimède : Mouais, je vous cause des déformations avant : zoom, rotation, miroir, copie et déplacement. C'est net et rapide, pour ne pas changer.

Micro News : C'est tout ? Et on ne peut pas déformer une image en rond, ou sur un plan incliné ?

Archimède : Hé hé hé...Je l'attendais celle là... C'est le point le plus puissant de ce logiciel. Prenons un exemple : vous avoir image que vous vouloir déformer. Vous transformer image en sprite, vous dessiner forme finale de transformation. Puis avec deux clics, vous placer image dans forme, et elle prendre la forme de la forme. Clair non ?

Micro News : Ugh. Ce qui revient à dire que si je dessine un zorglub, je pourrais aussi bien le déformer en cercle, en cône ou en n'importe quoi, à condition que je sache dessiner un cercle, un cône, etc ?

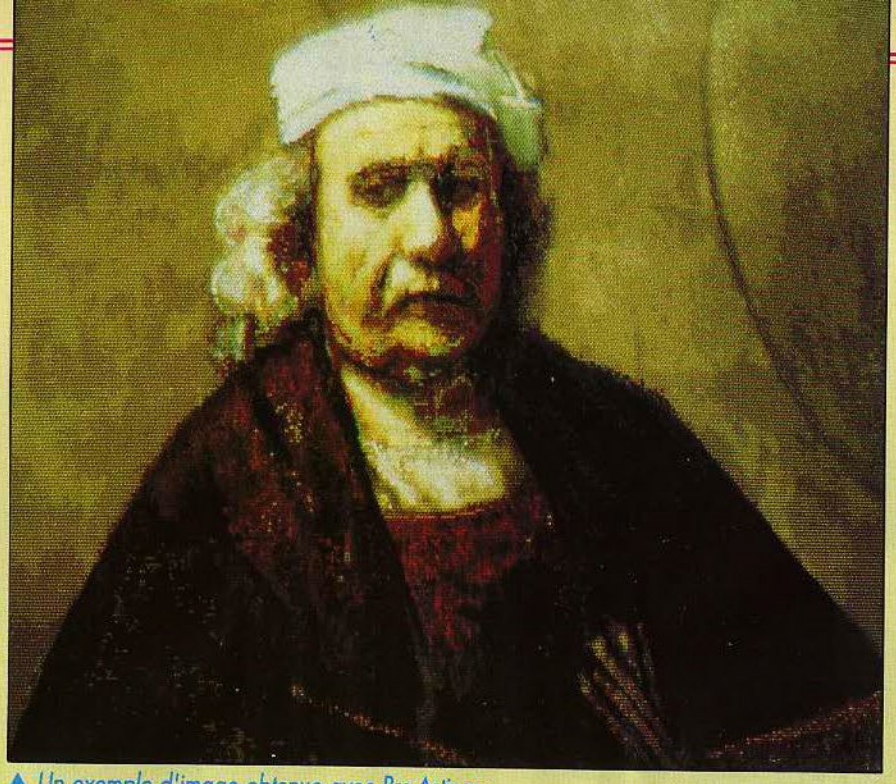
Archimède : Z'ai exactement za. C'est la plus belle des fonctions de déformation que z'ai zamais vu. Hips !

Micro News : Ça y est, il recommence à être bourré...

Archimède : Y'a même une fonction d'anti-aliasing "achement" bien...voyez hein, je commence à bien le connaître votre jargon...hips...surtout quand je suis bourré...

Micro News : Et dire qu'on m'a doté d'une paire d'oreilles pour entendre ça...

O.Zalide



▲ *Un exemple d'image obtenue avec Pro-Artisan.*

NOUVEAUTÉS ARCHIMÈDES

Après un an de disette et de famine, enfin une lueur d'espoir pour les possesseurs d'Archimedes !

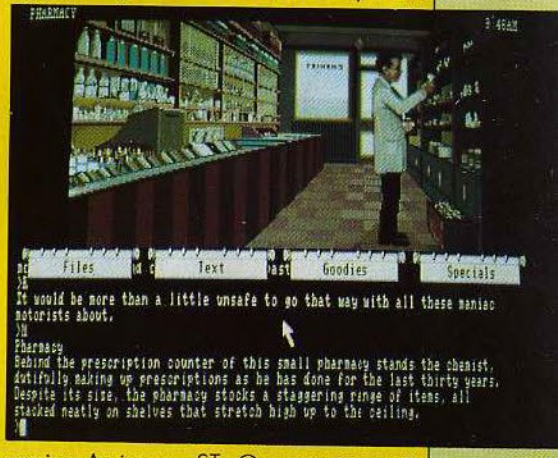
Les softs commencent à arriver plus régulièrement avec, pour certains d'entre eux, une qualité qui laisse rêveur... Voici un tour d'horizon sur les nouveautés du mois.

Pac-Mania, de **Grand Slam Entertainment**, très bien réussi : il est aussi beau que sur Amiga et encore plus rapide ! Un must : c'est le premier jeu d'arcade digne de ce nom disponible sur Archimedes.

On attend avec impatience **Startrader**, un jeu de stratégie et de combat spatial en 3D, très fortement inspiré d'*Elite*, avec un nombre colossal de planètes, plus de vingt différents types de vaisseaux, etc. On l'espère pour le mois prochain. A propos, signalons qu'**Elite 2** est en cours d'élaboration et sortira en juin.

Fireball, de **Godax**, est un remake d'*Arkanoïd* assez moyen, mais en 100 tableaux : à réserver aux fans de casse-briques. A ce propos, un scoop : **Ocean** travaille sur **Arkanoïd** version Archimedes !

Corruption, superbe jeu d'aventure signé **Magnetic Scroll**, identique à la version Amiga ou ST. On vous en avait déjà parlé ; ce mois-ci, on vous montre les photos.



Orion est une très bonne version de *Defender*. Pas vraiment original, mais rempli d'animations pleines d'humour et de très bonnes digits sonores, c'est déjà ça.

Repton 3 était un must sur BBC. Une sorte de *Boulder Dash* en 144 tableaux, avec beaucoup de musique. Disponible dans quelques jours.

Gem Electronic prépare un **Scrabble 3D** absolument magnifique. Malheureusement, le dictionnaire est en anglais et aucune traduction n'est prévue.

ABONDOS

Les précédentes interviews nous prouvent que Prof Abondos est un homme surtout attiré par les logiciels professionnels et que les jeux ne l'intéressent guère. Devant l'engouement des uns à démontrer qu'il est préférable de posséder un ST plutôt qu'un Amiga, et des autres qui renient totalement les 16 bits sous prétexte qu'ils n'ont pas les moyens de s'en payer un, Prof Abondos a donc décidé de s'inquiéter un peu plus des logiciels à vocation ludique, histoire de démontrer aux uns et aux autres qu'un PC c'est avant tout pro... mais pas seulement (tous ne peuvent en dire autant... et toc !).

Micro News : *Alors Professeur, les fêtes se sont-elles bien déroulées ?*

Professeur Abondos : Absolument. J'ai passé la majeure partie du temps dans mon labo à tester différentes cartes d'extension récemment sorties.

Micro News : *Et quels sont les résultats de vos tests ?*

Professeur Abondos : Intéressants. Prenons par exemple la toute dernière création de la société **Systec** : la **carte CMS**. Une carte musicale 12 voies, avec 32 instruments et ampli stéréo intégré, ça m'inquiète d'ailleurs un peu un ampli sur une carte, enfin. Vous rendez-vous compte : 12 voies, j'en connais un qui va m'envier. De plus, cette carte vaut moins de 1600 F et elle s'insère tout simplement dans un slot. Intéressant, n'est-ce pas ?

Micro News : *Je n'en doute pas. Vous pouvez nous dire autre chose sur cette carte ?*

Professeur Abondos : Pas encore. Elle est en cours de test et la prochaine fois que vous viendrez, je vous la montrerai et vous la décrirai en détails.

▼ *Heroes of the Lance*

Micro News : *Sinon côté hard, quoi d'autre ?*

Professeur Abondos : Oh, allez, histoire de vous faire rêver un peu, **Micropolis** vient d'annoncer des disques durs 3,5 pouces de 200 Mo, avec un temps d'accès de 15 ms. Figurez-vous que ces disques durs sont capables de détecter et de compenser les variations de fonctionnement des composants électroniques du disque, dues au vieillissement ! La même société va prochainement commercialiser des disques durs 5,25 pouces d'une capacité de 1,2 milliard d'octets (giga octets) ! Vous vous en foutez !

Micro News : *Tout à fait, d'autant que j'ai un ST.*

Professeur Abondos : Pardon ?

Micro News : *Non, je disais d'autant que je n'ai pas de PC.*

Professeur Abondos : Vous avez tort, vous pourriez ainsi accéder à la plus grande logithèque du moment.

Micro News : *Justement à propos de logi...*

Professeur Abondos : J'allais vous en parler. Côté pro, **Adobe** vient d'annoncer la sortie du logiciel de dessin **Adobe Illustrator,** célèbre sur Mac, dommage que ça ne fonctionne qu'avec près de 900 Ko, un disque dur et une carte graphique EGA, VGA ou Hercules. Hors de prix pour le particulier, quoique.

Micro News : *Sinon.*

Professeur Abondos : Eh bien la sortie d'**Open Access II Plus**, par exemple. De toute façon, ça n'intéresse sûrement pas un seul de vos lecteurs puisque ça dépasse allègrement la somme de 10 000 francs. Dommage, il y aurait beaucoup de choses à dire.

▲ *Heroes of the Lance*

Micro News : *Dites-moi prof, 80 lignes*

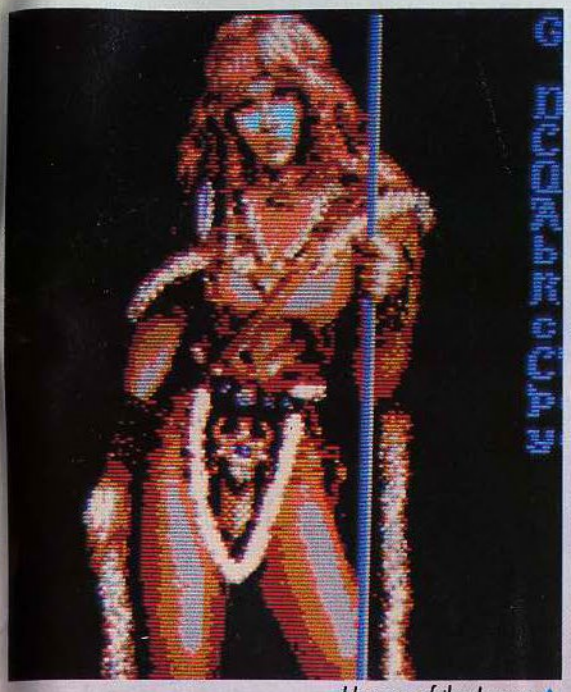
▲ *Heroes of the Lance*

plus haut le rédacteur nous raconte que vous vous êtes mis à tester des logiciels de jeux. Est-ce vrai ?

Professeur Abondos : D'abord ce n'est pas 80 lignes mais 85.

Micro News : *Oui, mais au moment ou je l'ai dit c'était à 80 lignes !*

Professeur Abondos : Très juste, pardonnez-moi. Eh bien oui, je me suis mis à tester des jeux. Voilà qui doit vous faire plaisir, et j'ai même décider de me



Heroes of the Lance ▲

mettre un peu plus aux logiciels familiaux.

Micro News : Voilà qui va intéresser nombre de nos lecteurs.

Professeur Abondos : Ouais. Alors les jeux, c'était au départ pour passer le temps, et puis j'ai trouvé ça plutôt amusant, alors...

Micro News : Alors, dites-nous...

Professeur Abondos : Commençons par **Heroes of the Lance** d'**US Gold**. Un très beau jeu avec de bonnes animations. Très bel arcade/aventure. Il y a également **Airborne Ranger** de **Microprose**...

Micro News : Que Micro News teste dans ce numéro d'ailleurs.

Professeur Abondos : ...pas terrible, seul le début vaut le déplacement, mais ça on s'en fout.

Micro News : Ouais, encore une simulation guerrière.

Airborne Ranger ▼

Professeur Abondos : Absolument. Par contre, vous pouvez citer **PT 109** de **Spectrum Holobyte**. C'est une espèce de simulateur de bataille navale très réussi. Ce qui est dommage, c'est qu'il fonctionne en EGA uniquement, avec un lecteur de 1.2 Mo, mais la version CGA est tout de même très bien d'autant que le soft est livré avec une bonne documentation.

Micro News : Ouais. Pas très excitant tout ça.

Professeur Abondos : Comment ça, pas très excitant ! Vous vous croyez en train d'interviewer l'auteur de Sex Machines. Vous voulez du sensationnel : regardez donc **Skate or Die** d'**Electronic Arts**, superbe jeu sur le thème du skateboard avec différentes épreuves et même des combats. L'animation est réellement bien faite quoique parfois un peu lente. Je peux également vous montrer **Circus Games** de **Tyne Soft,** qui lui par contre aurait mérité une version EGA car en quatre couleurs, c'est quand même tristounet mais agréable à jouer avec des

▲ *Skate or Die*

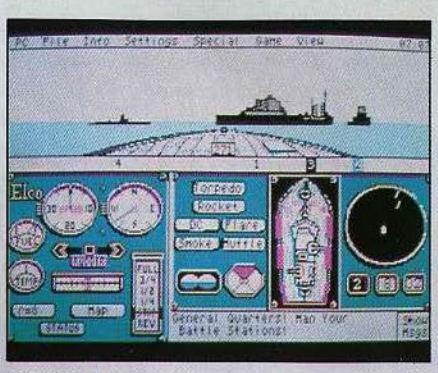
épreuves de trapèze, de dressage de tigres, des funambules...

Micro News : Et en jeux d'aventure, que nous proposez-vous ?

Professeur Abondos : **Bard's Tale 2** d'**Electronic Arts**.

Micro News : La vache, il est même pas sorti sur ST !

Professeur Abondos : Ah, ça vous en bouche un coin. En EGA bien sûr, avec de nombreuses animations et des personnages à foison. Je dois dire, par contre, que les effets sonores ne sont pas des plus réussis. Toujours dans le même genre je vous propose



PT 109 ▲

A320 de **Loriciels** qui, outre la superbe musique d'introduction, est moche et ne mérite pas vraiment qu'on s'y attarde. Là non plus, pas de mode EGA. Restons dans les jeux d'aventure puisque vous avez l'air de vous y intéresser. J'annonce **Zone** de **Loriciels**, original si on s'y attarde, là aussi dommage que seule quatre couleurs soient mises à contribution.

Micro News : Si je comprends bien, deux jeux sur trois sont nuls sur PC.

Professeur Abondos : Tout just... Euh, mais non c'est tout simplement que cette fabuleuse machine n'est pas utilisée à fond. La preuve est que les jeux sont d'une inégale qualité. Prenons un autre exemple tel que **Fish** de **Rainbird** qui est vraiment fabuleux, avec des gra-

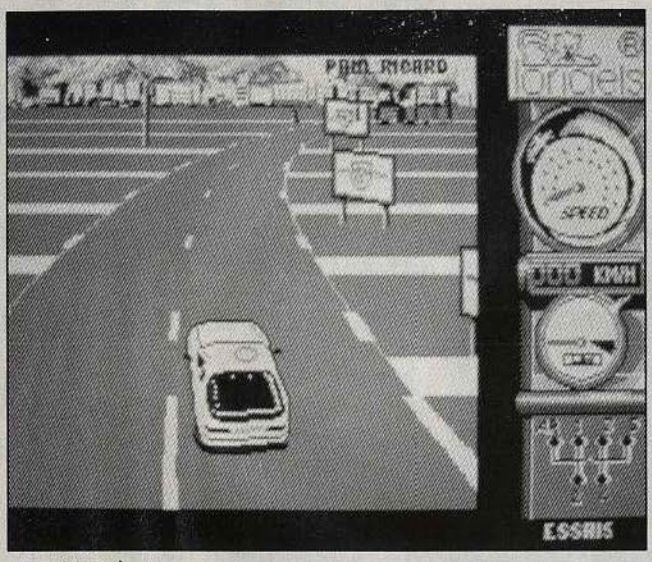
▲ *Double Dragon* *Bard's Tale II* ▼

phismes, et là je pèse mes mots, qui n'ont rien à envier aux autres versions.

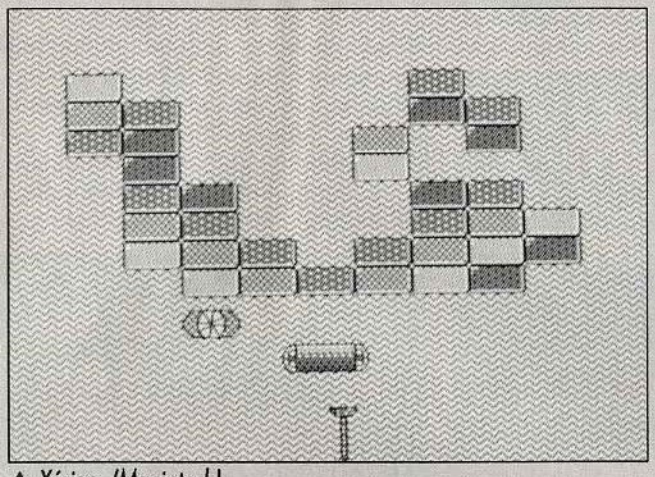
Micro News : Effectivement, je dois avouer à la vue des photos d'écrans que les graphismes sont très beaux. J'ai également entendu d'excellentes critiques sur ***Double Dragon*** *de* ***Melbourne House***.

Professeur Abondos : Effectivement. On connaissait le formidable Metropolis du même éditeur, eh bien ce dernier récidive avec ce célèbre jeu d'arcade dans lequel deux comparses se prêtent main-forte afin de délivrer une jeune fille. A signaler également la sortie récente d'**UMS** de **Rainbird**, si je vous dis que UMS signifie Universal Military Simulator, vous avez tout compris. De plus, des scénarios disks tels que la guerre du Vietnam sont également disponible.

Micro News : Effectivement, les nouveautés ne manquent pas. Les adaptations restent fidèles dans la plupart des cas..



▲ *944 Turbo Cup*



▲ *Xérion (Macintosh)*

Professeur Abondos : Pour sûr, prenez donc **4 x 4 Off Road Racing** d'**Epyx** qui est censé représenter une course de tout-terrain très moche et pas intéressante du tout. Toujours chez Epyx, et je vous promets que je n'ai rien contre eux, il existe **Street Sports Soccer** du même acabit. **Bionic Commando**, sorte d'arcade un tantinet puéril de chez **Capcom** fait figure de Freeware, mais là je suis méchant. En fait il est aussi nul que les autres versions.

Micro News : Allez Prof, on termine en beauté.

Professeur Abondos : Oui, avec deux simulations de courses automobiles : **944 Turbo Cup** de **Loriciels** et **Grand Prix Circuit**, ce dernier étant présenté par le même éditeur du célèbre Test Drive : **Accolade**. On est en présence d'un magnifique logiciel, fonctionnant aussi bien en EGA, CGA, Hercules. Huit circuits vous sont proposés, tous très réalistes. Faites moi confiance, ce jeu fera date. Quant à 944 Turbo Cup, c'est bien.

Micro News : Ah bon, c'est bien. Sans plus. Il est pourtant très bien.

Professeur Abondos : Certes, mais en CGA ce n'est pas vraiment très beau.

Micro News : C'est raté pour le final...

Professeur Abondos : Pas du tout. Je gardais **Rack'em** d'**Accolade**, qui se présente sous l'aspect d'un simulateur de billard avec 3D et vue plongeante. Très réaliste.

Micro News : Alors Prof, plus rien à dire ?

Professeur Abondos : Si. Je salue **Pascalissime**, le magazine mensuel des programmeurs Pascal, édité par Mnémodyne. Ce dernier, absent pendant près d'un an, refait surface et est à nouveau en vente en librairie.

Micro News : J'oubliais que vous étiez un mordu du Pascal. Au fait, et le Mac dans tout ça ?

Professeur Abondos : Vous avez bien raison de me parler du Macintosh car je viens de recevoir deux jeux de chez **Titus** : **Xérion** et **Crazy Cars**. Le premier est un casse-briques étonnant avec des digitalisations sonores époustouflantes, de plus il est drôle et comporte des options amusantes que vous devez capturez tout en faisant très attention à l'espèce de grosse ventouse qui monte et qui descend et vous rend le coup de raquette difficile. Le second est bien connu puisqu'il s'agit d'un des tous premiers logiciels édité par cette société.

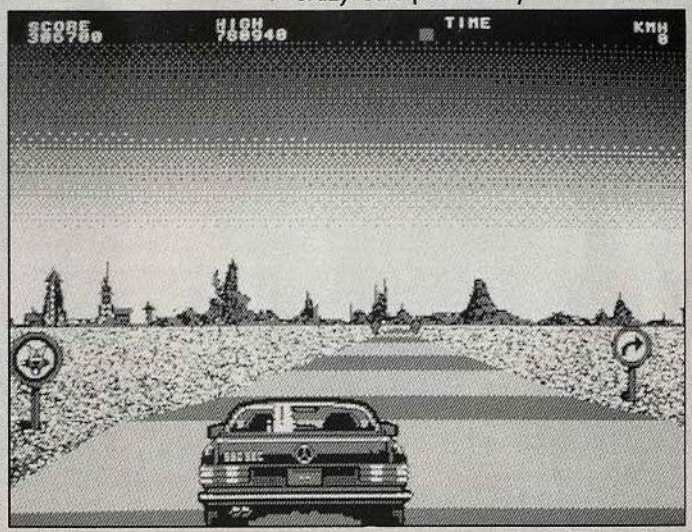
Micro News : Et les vacances, le ski, la montagne.

Professeur Abondos : Vous voulez rire. Je suis en train de préparer la huitième conférence de l'infographie et des techniques assistées par ordinateur qui se tiendra à la Porte de Versailles, courant février.

Micro News : Ah, sacré Professeur, vous m'étonnerez toujours. A bientôt donc.

Professeur Abondos : A bientôt, et la prochaine fois on redeviendra un peu plus sérieux avec des nouveautés nettement moins ludiques.

▼ *Crazy Cars (Macintosh)*



Le violeur de Mademoiselle ATAHONFL

CARALI

VIDEOSHOP

l'informatique de loisir

50, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

251, Bld Raspail - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél. : (1) 46.40.73.26

2 ANS GARANTIE PIECES ET MAIN-D'ŒUVRE *

ATARI 520 STF

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **ATARI 520 STF**
  + Câble péritel
  + Souris
  + 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Logo, Basic et Néochrome
  + 10 Jeux
  + 1 manette

Valeur : ~~4.990,00~~ F

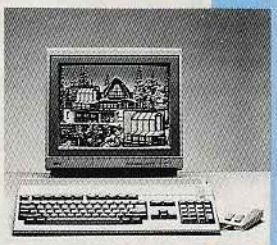
3.290,00 F

- Avec Moniteur Couleur PHILIPS 8801 : 4.990,00 F
- Avec Moniteur Couleur SC 1425 : 5.490,00 F et Avec Tuner TV : 5.990,00 F

L'ordinateur multitâches par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

Imprimante CITIZEN HQP 45
(132 col. 24 aig.)
4.990 F

AMIGA 500



OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMIGA 500**
  + Logiciel Graphique
  + 10 Jeux
  + Manette

Valeur : ~~5.900,00~~ F

4.290,00 F

- Avec Moniteur Couleur 1084 S
Valeur : ~~8.640,00 F~~ : 6.990,00 F

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!

ATARI 1040 STF

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **ATARI 1040 STF**
  + Moniteur Monochrome SM 124
  + Imprimante CITIZEN 120 D
  + Pack bureautique :
    - Fichier : DATAMAT
    - Traitement de texte : TEXTOMAT
    - Tableur : CALCOMAT

Avec Moniteur Couleur
ATARI SC 1224 : 8.490,00 F

Valeur : ~~8.590,00~~ F

6.990,00 F

Du 1er au 28 février des milliers de logiciels à prix exceptionnels. Remises de 30 à 50%

Maintenance GRATUITE 1AN

Du 1er novembre au 31 janvier des promotions encore plus exceptionnelles !!!
Des milliers de cadeaux à gagner !!!
Des ordinateurs à prix défiant toute concurrence pendant 1 heure dans tous nos magasins !

ATARI

- **MEGA ST 4**
  + Moniteur Monochrome SM 124
  + Disque Dur SH 205
  + Imprimante Laser SLM 804
  + Logiciel "PUBLISHING PARTNER"
  + 1/2 journée Formation
  + Un an de maintenance gratuite sur site

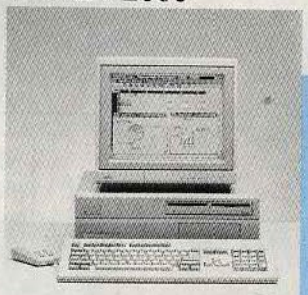
Valeur : ~~30.550,00~~ F

27.500,00 F HT

32.615,00 F T.T.C.

La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence !
L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

AMIGA 2000



- **AMIGA 2000 + Moniteur Couleur 1084**
  + Digitaliseur
  + Caméra
  + Statif
  + Imprimante Couleur MPS 1500 C

Valeur : ~~24.900,00~~ F

19.900,00 F HT

23.601,40 F T.T.C.

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo

Formation
Leasing
Installation
Assistance téléphoniqu

* Crédit Creg Tcg 18,72% au 1.01.89

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises)

Photos non contractuelles.
Prix au 01/02/89 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat.
*Sauf accessoires 3 mois.

INTELCOM

l'informatique professionnelle

Télécopieurs TOSHIBA
DEMONSTRATIONS PERMANENTES
Prix défiants toute concurrence !!!!!!

47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

SHOP VIDEOSHOP

l'informatique de loisir *l'informatique de loisir*

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

10% de remise pendant 1 an sur tous les logiciels périphériques, accessoires

AMSTRAD 6128

L'ordinateur le plus répandu sur le marché, avec une incroyable bibliothèque de programmes (Jeux, Utilitaires, Éducatifs...)

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMSTRAD 6128 Couleur**
  + 50 Jeux
  + 1 Manette

Valeur : ~~4.990,00 F~~

3.790,00 F

- AMSTRAD 6128 Couleur + Tuner
  Valeur : ~~5.280,00 F~~ : 4.750,00 F
- STATION AMSTRAD (Tuner) 1.290,00 F

THOMSON

Une gamme PC connue et réputée sur le marché !

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **T016 PC Simple lecteur**
  + Carte Modem
  + 10 Jeux
  Avec Moniteur Monochrome

Valeur : ~~5.890,00 F~~

4.990,00 F

- Avec Moniteur Couleur
  Valeur : ~~6.900,00 F~~ : 5.990,00 F

AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMSTRAD PC 1512 SD Couleur**
  + Intégrale PC 1512
  + 10 Jeux
  + 1 Manette

Valeur : ~~8.250,00 F~~

6.990,00 F

DISQUETTES

5"1/4 Double Face, Double Densité 48 TPI	5"1/4 Double Face, Haute Densité 96 TPI	3"1/2 Double Face, Double Densité	3"1/2 Double Face, Haute Densité
- par 10 : 2.90 F l'unité	- par 10 : 10.00 F l'unité	- par 10 : 10.00 F l'unité	- par 10 : 40.00 F l'unité
- par 100 : 2.80 F l'unité	- par 100 : 9.00 F l'unité	- par 100 : 9.00 F l'unité	- par 100 : 35.00 F l'unité
- par 500 : 2.60 F l'unité			

AMSTRAD

PC 1640
Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix... INTELCOM !!!

- **PC 1640 HD 20**
  + Moniteur Couleur ECD
  + Imprimante 24 Aiguilles LQ 3500
  + Logiciel QUATTRO
  + 1/2 journée Formation
  + 1 an de maintenance gratuite sur site

Valeur : ~~18.400,00 F~~

14.490,00 F HT

17.185,14 F T.T.C.

COMMODORE PC AT 286-386

- **PC 40/40 (80286) Série 3 :**
  Disque Dur 40 Mo
  Carte EGA, HERCULES, VGA
  + Moniteur Monochrome 14" :
  19.900,00 F HT
  23.601,40 F T.T.C.

- **PC 60/40 (80386) Série 3 :**
  Disque Dur 40 Mo
  Carte EGA, HERCULES, VGA :
  29.900,00 F HT
  35.461,40 F T.T.C.

appelez-nous au (1) 42.96.93.95

BON DE COMMANDE à retourner à VIDEOSHOP Département VPC B.P. 105 - 75749 Paris cédex 15
Tél. : (1) 45.38.98.88

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Tél. : .....
Ordinateur (marque) : .....

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX T.T.C.
REMISE CLUB CARTE N°		
FRAIS DE PORT *		
TOTAL T.T.C.		

Expédition Sernam express 48 h.
* Matériel : 100 F par colis
Logiciel : 15 F

☐ Crédit ** ☐ Chèque ☐ Carte Bleue ☐ C.C.P.

*Crédit ** : joindre photocopies dernière fiche de paie, carte d'identité, quittance EDF et RIB*

Documentation complète contre 3 timbres à 2,20 F

N° de carte

Date d'expiration

DATE : SIGNATURE :

COM ...atique professionnelle

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél: (1) 46.40.73.26

COURRIER DES LECTEURS

BORDEAUX-PROMOS

On approche de la période de Noël, et comme le disait notre camarade Joé Bonplan : "Pas de véritables promotions". Et voilà qu'un jeudi, après les cours, j'achète ma revue préférée. Oh, miracle, que vois-je ? Mais ce sont des chèques ! Pour moi ! Hélas, la flamme de mon bonheur diminua très vite lorsque je m'aperçus qu'il n'y avait aucun magasin acceptant les chèques dans les environs de Bordeaux. Pouvez-vous faire quelques efforts pour nous, petits micronewsiens bordelais ?
(Gilles Bailhet, Mérignac)

Sorry Gillou, mais ça dépasse nos possibilités... Les chèques-promo du journal sont un "plus" que nous proposons d'un côté aux lecteurs, et de l'autre aux magasins qui passent de la pub dans Micro News. Il faudrait donc qu'un magasin de ta région passe de la pub dans M.N. Nous, on ne demande pas mieux, mais nous ne connaissons pas bien les magasins de province, à quelques exceptions près.

BLANCHE-FESSE BLONDE

Je sais que les brunes ne comptent pas pour des prunes, mais pourquoi Blanche-Fesse n'est-elle pas blonde ? A quand un concours pour gagner la petite culotte de Blanche-Fesse ? Ou alors le soutien-gorge qu'elle ne porte jamais. Mon pote réclame un poster de Blanche-Fesse, nue bien sûr...
(Jean-Yves Henquez/Christian Servais, Colmar)

Mes chéris,
Vous devriez réviser vos classiques, je n'ai jamais été blonde nulle part ailleurs que dans votre fièvreuse imagination... Mais peut-être suis-je une fausse brune ? Je suis certaine que vous ne demanderiez pas mieux que de vérifier par vous-même, petits cochons ! Mais que dirait alors le Prince Chargeant ? Remarquez, il n'est pas toujours là, et puis vous devez être mignons, mes petits Colmariens coquins... Vous avez dû être comblés par la couverture du numéro de décembre.
La prochaine fois, juré-promis, je mettrai moins d'habits ! Et nous retenons vos idées de concours.
Grosses bises,
Blanche-Fesse

UNE AFFAIRE D'ENFER

Je fais une affaire d'enfer : vous me passez ma petite annonce qui va me permettre de transformer mon vieux C64 en un bel Atari ST tout neuf (désolé Doc Amiga, je passe à l'ennemi !) et, pour à peine 59 F de plus, je vais recevoir Micro News pendant six mois ! Dans le fond, peut-être bien qu'il existe un Père Noël...
Continuez comme ça et dans six mois, c'est promis, j'en reprends pour un an ! Mais surtout gardez ce ton irrespectueux qui vous va si bien. Et n'hésitez pas à fustiger davantage les mauvais softs écrits par des programmeurs paresseux ou nuls, because que si on ne veut pas jouer au petit copieur de banlieue, on ne peut pas se permettre de dépenser 200 balles pour un soft dont on sera lassé au bout d'une demi-heure.
(Alain Declercq, Saint Chéron)

Damned, nous avions laissé le traîneau et les rennes au vestiaire, et malgré ça tu nous as reconnu...
C'est vrai que quitte à passer une annonce, autant s'abonner en même temps, ça coûte finalement moins cher. Même maintenant que l'abonnement a un peu augmenté.
Ne t'inquiète pas pour le ton irrespectueux et les critiques objectives sur les softs, nous n'avons nullement l'intention de retourner notre houppelande ! Et, comme toi, nous proclamons depuis un an que le piratage est lié en grande partie aux prix trop élevés de certains softs et que 200 francs c'est beaucoup d'argent pour les moins de 20 ans.
En tant que journal indépendant, nous sommes là et bien là pour aider nos lecteurs à s'y retrouver dans les centaines de softs disponibles et leur éviter de se faire piéger dans des logiciels bidons.
Ceci dit, il faut reconnaître que la qualité des softs français est en très nette progression et qu'ils sont souvent en tête du peloton. Les prix, quant à eux, n'ont pas augmenté, ils auraient plutôt tendance à baisser un peu. Peut-être pas assez vite, mais patience...

SEGA GENOUX

J'ai lu que Sega vendait au Japon des compact-discs de ses meilleurs hits d'arcade. J'aimerai savoir s'il serait possible de s'en procurer. Réponds-moi vite, je t'implore, je me mets à genoux !
(Jean-Marc Allemand, Paris Armées)

Relève-toi, on n'est pas à l'armée ! Tu veux sans doute parler des musiques des grands hits Sega qui sortent au Japon sur compacts, sur cassettes et sur disques, et qui se vendent comme des petits pains. Toutes les musiques des hits sur Nintendo et sur MSX font également un malheur au Japon. Autrement, les jeux Sega ne sont pas encore disponibles sur CD. Ne courons pas plus vite que le vent... (vieux proverbe serbo-croate).

OISEAU RARE

J'ai un gros problème : je possède un ordinateur Sega-Yeno SC 3000H ; oui j'ai bien dit ordinateur, pas console. Je suis à la recherche de jeux pour mon ordinateur et vous m'aideriez bien si vous me donniez quelques adresses, ça serait sympa. Vaut-il mieux que je garde cet ordinateur ou que j'en achète un autre ?
(Laurent Arar, Brignac)

Pauvre chéri, effectivement tu as un problème et un gros !
Cet ordinateur a en effet été vendu en France il y a environ quatre ans, avec un autre modèle Sega/Yeno fabriqué en Espagne. Par le look, ça ressemble à un MSX, mais hélas ce n'en est pas un du tout ! Par le nom, ça ressemble à une console, mais ô rage ! ce n'en est pas une du tout ! Ça ne peut te servir qu'à apprendre à programmer car le Basic est décent. Le seul espoir de se procurer des jeux est qu'un autre lecteur, qui s'est fait piégé comme toi, nous écrive et que toi aussi tu nous envoies ton adresse complète, et nous ferons suivre. Mais n'espère pas trop : les jeux pour cet ordinateur sont très anciens et ils te décevront, c'est sûr. Nous te conseillons donc d'acquérir un autre ordinateur ou une console - neuf ou d'occasion - et de lire Pépé Rétro pour te consoler : tu y découvriras que tu es loin d'être le seul à avoir eu de pareilles déboires à cette époque. C'était l'âge héroïque, avec des ordinateurs étoiles filantes qui traversaient le ciel de la micro à la vitesse d'un météore !

CRITIQUES

Possesseur d'un Atari ST, je suis un admirateur de votre revue que je trouve sans comparaison et aussi intéressante que le défunt et regretté Hebdogiciel, et un peu plus objective (ça, c'était pas difficile).
J'ai quelques critiques à faire. Tout d'abord, je trouve que vous donnez une importance trop grande aux MSX et aux consoles qui sont minoritaires (ils n'ont qu'à s'acheter des revues spécialisées). Je trouve aussi que les tests de jeux pour ces machines sont très complaisants. Ensuite, je trouve vos commentaires sur Persian Gulf lamentables (n°15). En tout cas, bravo pour votre souci de multiplier les jeux érotiques pour nous et quelques mots de félicitation et d'encouragement.
(Jean-Marc Attimont, Toulon)

Si l'on met ensemble les consoles Nintendo et Sega et les ordinateurs MSX, il y a en ce moment dans le monde vingt millions de ces machines en circulation contre à peu près un million d'Atari ST et d'Amiga réunis. Or, en France, justement, il n'y a aucune revue spécialisée sur Sega, Nintendo ou MSX. La place qui y est consacrée dans le journal n'est d'ailleurs pas supérieure à leurs parts de marché dans notre pays.
Les utilisateurs Sega, Nintendo et MSX ont un point commun : ils sont tous très contents de leurs machines, à de rares exceptions près. Pourquoi ? Parce que, s'il est vrai qu'il y a, en France, moins de jeux que sur ST, l'irréprochable qualité de la majorité de ces jeux n'en est pas moins indéniable, les Japonais étant des perfectionnistes qui sortent des jeux hyper-travaillés. Ceci s'applique notamment à la presque totalité des jeux Sega et Konami (aussi bien sur Nintendo que sur MSX). D'où notre enthousiasme lors de certains tests de ces jeux, que vous partagerez aussi si vous allez les voir chez un revendeur ou chez un copain. N'oubliez pas, non plus, que le jour où le ST sera techniquement dépassé, vous serez très heureux vous aussi (si vous avez gardé votre ordinateur) que Micro News ne l'abandonne pas ; tout le monde n'a pas les moyens (ou le désir) de changer d'ordinateur tous les deux ou trois ans.
Au sujet de Persian Gulf, il est vrai que depuis la sortie du jeu Platoon, nous avons un petit blocage pour tous les jeux qui utilisent, pour leur scénario, des évènements contemporains ayant entraîné la mort d'un grand nombre de personnes dans des circonstances atroces. Nous ressentons le recours à de tels expédients comme la manifestation d'une impuissance créatrice, quand ce n'est pas plus grave, c'est-à-dire un sordide empressement à faire du fric sur le sensationnel, quelqu'il soit. Ce n'est bien sûr qu'une opinion, mais nous ne pouvons nous empêcher de nous sentir vraiment très "sorry" pour celui qui, à la sortie du film Platoon, s'est dit : "Whaou, ça va faire un bon petit soft qui va se vendre tout seul !" Si vous n'avez pas vu Platoon, allez-y (c'est un grand film, car il est important de montrer sans complaisance la réalité de la guerre) et pensez à ce que nous venons de dire...

D'UNE SEULE MAIN

Salut à vous, les disjonctés de la micro ! Ah, ouais, faut que je vous dise que votre papier est génial ! Je voulais aussi vous prévenir que je lis de plus en plus votre revue d'une seule main (l'autre sur la manette, évidemment) et j'invite tous les lecteurs à faire pareil (c'est pas facile).
Un grand bonjour à Carali l'obsédé (ça, en anatomie, il s'y connait...).
(Fabrice, Lyon)

Ouf, tu nous a fait peur, pendant un moment nous avons cru que... enfin bref... tout le monde est obsédé.

INSERT COIN

Aïe, aïe, aïe, mes aïeux ! Oh coquins de flippers ! Regardez-moi ça... Salopes ! Allumeuses ! Matez-moi ces bas résilles, ces jupes "plus mini tu meurs" ; il y en a même une qui a un tatouage sur le haut de la cuisse ! Malheur de malheur, ça devient très dur d'écrire cette rubrique avec la sueur qui dégouline du front et les mains qui tremblent sur le clavier... Retenez-moi, je sens que je vais faire un malheur !

Et en plus, Eric Satyre menace de me casser la figure, arguant (non sans raison d'ailleurs) que j'empiète de plus en plus sur son domaine. Et oui, le sexe envahit tout : les jeux micro, mais aussi les flippers ! Mais au fond, tout le monde est ravi. Et avouez qu'au moins cette fois, avec ces dames, c'est du sérieux !

BAD GIRLS (Gottlieb)

Le titre est déjà tout un programme... que les lecteurs de Micro News se feraient une joie de suivre, accompagnés par d'aussi accortes hôtesses...

Choisissez, messieurs ! Avec laquelle de ces charmantes jeunes filles (enfin, si l'on veut...) désirez-vous passer un plus qu'agréable long moment ? Rhâââ.... Bon, on sort sa pièce et on l'enfourne dans l'appareil : insert coin ou

jamais ! Oh que c'est bon, ça commence ! Le mode d'emploi précise : "Sortez votre queue et fartez-la pour le coup habile du plongeur. Montrez votre truc en tirant sur le gros long et arrivez au Special !". C'est pas moi qui dit ça, c'est écrit dessus ! (Messieurs de la censure, je peux le prouver, j'ai une photo du mode d'emploi ; est-ce ma faute à moi si l'on déprave ainsi la jeunesse ?). Il faut vous expliquer que ce flipper recrée un jeu de billard, d'où l'emploi d'une queue qui rappellera au lecteur perspicace un article sur Exxos, son strip "pas vulgaire" et son billard à fausse queue. Mais revenons à nos moutones qui, sur le fronton de la machine, jouent effectivement au billard et tiennent leur queue en main avec une dextérité très professionnelle... Les effets sonores sont aussi chauds que les girls, signés Yamaha et son FM sound. Même là il y en a ! Comme sur les nouvelles consoles japonaises et le MSX2+. Ça va commencer à faire vraiment déchébran de ne pas être en synthèse FM...

Et vous ? Serez-vous assez habile pour tirer sur P-O-O-L et multiplier par huit les valeurs des cibles ? Ou pour déclencher les multi-balles ? Et les bumpers ? Il y a dessus des traces de rouge à lèvres, avec écrit : "Embrasse-moi !" On a du mal à se contenir, il ne reste plus qu'à demander : "Comment fait-on pour s'allonger dessus et où sont les orifices ?" Bof, ce sera certainement pour le prochain modèle, le flip-poupée gonflable !

J'ai oublié de vous préciser que dans sa présentation, Gottlieb ajoute : "L'action la plus chaude dans l'univers du flipper". Monsieur Gottlieb, croyez-vous vraiment qu'une telle précision soit nécessaire ? Quand on voit un tel carré de "créatures", on comprend vite qu'elles n'ont pas une tête à jouer au Monopoly, ou alors avec une très nette prédilection pour les hôtels... Ah, Monsieur Gottlieb, vous êtes pardonné et refaites-nous vite des flippers de ce genre, on adore. ●

TRUCK STOP (Bally)

Allons-nous reprendre nos esprits avec **Truck Stop**, un nouveau flipper de chez Bally ? Apparemment non, surtout lorsqu'on voit Marge et Betty, les deux héroïnes qui tiennent la station-service sur le fronton du flipper, avec d'énormes poitrines débordant de leurs chemises nouées. Si Russ Meyer passait par là, il leur signerait immédiatement un contrat pour un ou deux films. Et le camionneur coluchien qui bloque ses roues en apercevant les appâts prometteurs a les yeux exorbités ; il en passe carrément à travers son pare-brise ! "Est-ce qu'on vous fait le plein, monsieur ?" "Jawohl !" ont déjà répondu les lecteurs qui sont des dévoyés de la pire espèce...

Le flipper, quant à lui, est plus qu'agréable, il se joue très rapidement mais on garde la balle assez longtemps pour en tirer un plaisir réel. J'ai horreur des flips qui sont trafiqués de telle manière que garder la balle plus de quelques secondes relève d'un exploit digne du "Guiness Book of Records". Pas question de ce genre d'arnaque avec nos camionneuses dont le jackpot permet d'atteindre 6 millions de points ! Et les toboggans sont d'enfer !

Pinball Willy

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64 + 1541** + lecteur K7 + imprimante **MPS 801** + très nombreux jeux sur disquettes + livres + boite de rangement + divers : 3100 F. Stéphane Garcia. Tél : (1) 60.28.32.74.

Vds **cartouches MSX1 et 2** : Rastan Saga (neuf), Scramble Formation, Topple Zip, King's Valley 2, Penguin Adventure. Cédric Thévenet. Tél : (16) 23.70.26.59. Vers 17 h.

Vds **console Atari 2600** + Transfo + 10 cartouches + 2 manettes (dont une avec microswitch) : 600 F. Port compris. Achète console Sega avec 2 cartouches et 1 manette : 500 F. Jean-Luc Gebleux. Tél : (16) 90.58.35.20.

Vds jeux **originaux pour Atari ST** : After Burner, Thunder Blade, Alien Syndrome, Starray : 140 F chaque jeu ou le lot des quatre pour 500 F.
Xavier Lambillotte. Tél : (1) 30.42.96.10.

Vds 1 **Atari 2600 VCS + 50 cartouches** : 500 F. Echange programmes + jeux sur CPC 464 (K7). Christophe Luijun, 61 rue de Metz. 32000 Auch.

Vds **Amiga 500 couleur sous garantie** + 2 manettes + logiciels (originaux) : Deluxe Paint, Explora, etc. + meuble neuf : 6500 F. Tél : (1) 46.42.26.78. Le soir.

Vds **moniteur couleur Oceanic** très bon état, prise péritel. Région Caen si possible. Pascal Le Conte. Tél : (16) 31.69.24.43.

Vds **Atari ST + moniteur couleur** + 100 disquettes + revues. Vds également 20 **originaux** (Pacmania, Gauntlet 2, Starglider, etc.) Prix à débattre. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.88.39.

Vds **Atari 520 ST** + câbles + livres + nombreux jeux + revues + en cadeau, une console de jeux, l'ensemble vendu : 3200 F. A débattre. Denis Pastel. Tél : (1) 64.05.41.02.

Vds **Atari 520 STF (double face) de septembre 88** + souris + 30 jeux (Starglider 2, Operation Wolf, Dungeon Master, Buggy boy, Nebulus, etc.) + ergojoysticks. Le tout : 2800 F. Alexandre Bihn. Tél : (1) 46.37.59.78.

Vds **moniteur couleur Philips CM8521** (14 inch, prise péritel) : 1200 F. Lecteur de disquettes SF VY0010 : 1200 F. Chrisian Henry. Tél : (1) 69.40.92.52. Après 19 h.

Vds **Atari 1040 STF + écran monochrome SD 125** : 5000 F. Vds **Moniteur couleur CM 8801 (neuf)** : 2000 F. Livres + softs Atari : 1000 F. L'ensemble : 7500 F. Philippe Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **TO9 en bon état** + très nombreux jeux + **extension musique jeu** + manette. Le tout, valeur réelle : 7000 F. Vendu : 3200 F. Mickael Parienti. 108, rue Roquebillière, 06300 Nice.

Vds **MSX 2 Philips VG 8235** + 30 jeux environ + lecteur de cassettes + livres. Le tout : 3200 F. Très bon état. David Kesslir. Tél : (16) 80.61.12.38.

Vds ou echange **cartouches Sega** (Out Run, Space Harrier, Choplifter, Aztec Adventure, Super Tennis, Enduro Racer, etc.). Philippe Mestral. Tél : (16) 75.70.18.53. Après 18 h.

Vds pour **MSX** : Games Master : 200 F. K7 MSX Classics : 100 F. Pratique du MSX 2 : 150 F. Joystick NMS 1115 : 130 F (état neuf). Vincent Demarez. Tél : (1) 43.43.83.80.

Vds **MSX HB501F** : 1000 F. Vds **console Sega** : 600 F. Out Run : 200 F. + nombreux jeux MSX dont Salamander, The Maze of Galious etc. Téléphoner pour avoir la liste. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **Commodore 128** : 1200 F. **Lecteur disquettes 1541** : 900 F. **Imprimante** : 900 F. Livres : 500 F. Le tout : 3000 F. **Moniteur couleur** : 2000 F. (neuf). Philippe Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **MSX 2 8235 + 40 disquettes** (Home Office 1 et 2, Ease, Publisher, Oiseau de feu, UK, Fantasm Soldier) + docs : 2500 F. Loïc Lemoine. Tél : (16) 20.01.84.27. Samedi, dimanche, mardi, le soir après 18 h.

Vds **Thomson TO9 + avec modem + lecteur de cassettes + imprimante** + crayon optique + souris + logiciels éducatifs et jeux état neuf. Le tout : 5500 F. A débattre. Nicolas Dufouleur. Tél : (16) 80.61.12.38. Appeler samedi et dimanche.

Vds **22 cartouches MSX 1** : 2200 F. **+ cadeaux : ordinateur Canon V20** + magnéto K7 + livres + docs + K7 programmes. Le tout dans emballages d'origine. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **imprimante Sony PRM09** : 1800 F. Vds aussi **SFG 05 + clavier** + programmes musicaux + docs + livres : 1900 F. Divers originaux MSX 1 et 2 : 100 F. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **HBF 700F + moniteur Philips couleur haute définition 8535 + imprimante Philips NMS 1421** + nombreux jeux et utilitaires + cartouches + joystick. Le tout : 6000 F. Michel Lepron. Tél : (16) 47.27.49.20.

Vds **console Sega** + Light Phaser + cartouches + joystick + 9 jeux (Basket, After burner, Rocky, Out run, Black belt, Zillion, Foot, Wonderboy, Choplifter). Prix : 2300 F. Urgent. Grégory Doré. Tél : (1) 48.30.69.80.

Vds **Commodore 64 lecteur cassette + moniteur monochrome** + Flight Simulator + jeux utilitaires + livres : 3500 F. Didier Bodin. Tél : (1) 48.69.44.47.

Vds **CX5M très bon état.** Prix à débattre. Recherche **contacts MSX1 ET 2** sur floppy uniquement. Possède beaucoup de logiciels. Philippe Jeanvoine. Tél : (1) 43.81.24.63. Entre 19 h. et 20 h.

Vds : PR 90582 : 750 F. CC 90232 : 250 F. EM 97064 : 500 F. CD 90640 : 500 F. DD 90320-640 : 850 F. Raphael Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. ou laisser message sur répondeur. Après 21 h.

Vds **originaux MSX 1 et 2** : Red lights of Amsterdam, Lode Runner, Battle Cross; Backgammon, Boxing, Monkey Academy. Chaque jeu : 60 F. North Sea Helico : 40 F. François Sailly. 70, rue de la Halle, 59800 Lille.

Vds nombreux jeux société + magnéto bande portable + **projecteur diapo + écran + TV couleur 66 cm.** Marc Marseloo. Tél : (1) 21.73.98.21.

Vds **MSX 2 Sony HB700 + imprimante Sony** + 10 kgs de docs, revues livres, matériel divers sur MSX, jeux, etc. Richard Durano. Tél : (16) 66.29.10.83. de 18 h. à 21 h.

Vds **Apple III** 2 lecteurs + docs + moniteur + divers programmes avec docs. 3000 F à débattre. Demandez Manu au 48.32.45.25.

Vds **portable PC Memorex 512 KO + écran graphique** + logiciels : 5000 F. Olivier Ducourtieux. Tél : (1) 69.30.75.54. Le soir.

Vds **MSX megarom cartouches** : Usas, Goonies, Eggerland, Vampire, Metal Gear, Maze of Galious. Chaque cartouche : 150 F. Disk Crafton et Xunk : 150 F. Le lot : 800 F. Philippe Le Fur. Tél : (1) 34.53.91.22.

Stop ! Affaire, cause apprentissage, vends **Amstrad CPC 6128 jamais servi** : 3100 F. ou moins. Ou échange contre **Atari ST** + chèque de 500 F. Nx logiciels et disks. Stéphane Redon. Tél : (16) 71.59.24.37. ou 71.61.03.79.

Vds jeux pour **ST, originaux** (Out Run, Ikari, Obliterator, Mach 3, Bubble-Ghost). Chaque jeu : 120 F. Vds également disquettes à bas prix (Carrier Command, Leaderboard, etc.) David Courmontagne. Tél : (16) 22.09.52.31.

Vds ordinateur **VG 8020 MSX 1 + 12 jeux** + 2 livres de programmes + 2 manettes : 2000 F. Olivier Azemard. Tél : (1) 42.92.72.75.

Vds **Commodore 64 K7** + disquettes + joystick + 200 jeux (Test drive, Operation Wolf + Barbarian 2 + Platoon + Defender + The Train). Prix : 3000 F. Frédéric Chabalier. Tél : (16) 91.44.88.97. Après 18 h.

Vds jeux pour **520 STF** (Arkanoid 2, Skrull, Space Racer, Harrier, Gauntlet 2, Ikari Warriors, Double Dragon, Afterburner, etc). Prix : 150 F chaque jeu. Stéphane Karr. Tél : (16) 35.87.16.53.

Vds nombreux **logiciels pour MSX 1**

et 2 : Nemesis 2, Deep Forest, Vampire Killer, Penguin Adventure, Dota + joystick Speed King (neuf) etc. Ludovic Landas. Tél : (16) 20.08.95.19. A partir de 18 h.

Vds **originaux pour ST** : 50 ou 100 F. Environ 50 titres (Hotball, Nigel Mansell, Great Giana, Speedball etc). Recherche jeux de sports sur Amiga (football américain et autres). Stéphane Audegond. Tél : (16) 22.44.84.37.

Vds **MSX 2 Sony HBF700F** + utilitaires + 200 jeux + **imprimante Sony PRNC41** + livres et revues. Prix : 4000 F. Stéphane Cambakidis. Tél : (1) 46.55.49.15. Après 19 h.

Vds **imprimante Okimate 20** : 750 F. Echange programmes sur ST. Cherche drive DF interne et driver imprimante Okimate 20. K Sédira. 8, rue René Hamon. 94800 Villejuif.

Vds **CPC 464 couleur + 50 jeux** + kit téléchargement : 2200 F. Très bon état. Stéphane Bernard. Tél : (16) 56.36.16.38.

Vds séparément **clavier 6128** : 1700 F. **Moniteur couleur** : 500 F. Adaptateur péritel : 300 F. **Moniteur couleur** : 1300 F. **Drive 5"1/4** : 1000 F. Raphaël Berna. Tél :(1) 43.72.64.64. Le soir ou laisser message.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + joystick + nombreux jeux + 3 livres informatiques : 2500 F. Le tout + **console Atari 2600 VCS** : 2700 F. Etienne Martineau. Tél : (16) 49.58.50.03.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome** + nombreux jeux (Out Run, Zombi, etc) + revues : 1800 F. Très bon état. Stéphane Anton. Tél : (16) 90.34.60.36.

Vds **Apple 2C 128K + écran + 2ème lecteur** + nombreux logiciels : 4500 F. Vincent Bauer. Tél : (1) 40.05.17.50.

Vds **Commodore 64 + lecteur disquettes** + Fload + **impr.** + lecteur K7 + nx jeux (disks et K7) + livres + papier listing. Cadeau : Atari + 22 cart. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + 26 disquettes (jeux + utilitaires). Prix : 2700 F. Environ 50 jeux. Sébastien Chauveau. Tél : (1) 48.76.87.12.

Vds **Atari 520 STF** (1986) + accessoires + logiciels (Explora, Gauntlet, etc.) : 2700 F. Patrice Cassier. Tél : (1) 42.03.96.31. Poste 123.97. Sur Paris er région parisienne.

Vds **MSX 2 VG8235 + lecteur VY010** très bon état, peu servi, emballage d'origine : 3200 F. **Imprimante VW020** très bon état : 850 F. **Moniteur vert 12"** : 650 F. VG5000 + extensions. Jean-Bernard Riéra. Tél : (1) 60.08.88.93.

Vds **console Sega** garantie 10 mois, très bon état + Light Phaser + 8 jeux (Wonderboy 2, Zillion, Secret Command, My hero, Gangster, etc.). Le tout pour : 1400 F. Grégoire Evain. Tél : (1) 48.22.88.20.

Vds **HB700F** + nombreux jeux : 3000 F. **Moniteur monochrome** : 600 F. Tablette graphique : 600 F. **Imprimante Printer 1421** : 1600 F. Lecteur K7 : 200 F. 30 cartouches et disquettes : 2000 F. Le tout : 7500 F. Matthieu Angot. Tél : (16) 20.55.55.40.

Vds **Thomson TO9+** : 2500 F. **Ecran couleur** : 1300 F. Logiciels + souris : 750 F. Nombreux jeux : 350 F. Vds également manette. Le tout : 4500 F. Possibilité séparément. Didier Bardet. Tél : (16) 55.51.00.28. ou le soir au 55.80.19.87.

Affaire ! Vds **50 jeux sur Atari ST** au prix de la disquette vierge : 700 F. le tout (Skrull, Blood, etc.) + super cadeau ! Demandez Emmanuel Latouche au : (1) 45.42.24.06.

Vds **MSX Sanyo 64K + moniteur** + magnéto + joysticks + jeux. Le tout : 1400 F. Possibilités de ventes sur Paris. Vds **extension 64K MSX** : 300 F. ou échange contre music module. Cherche contacts MSX 2. Alex Adam. Tél : (16) 35.74.14.54. Le soir.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur + 40 disks** avec super jeux (Thunderblade, Tiger Road, etc.) + joystick + manuel + revues tout en parfait état. Le tout pour seulement : 3200 F. Michel Polunic. Tél : (1) 30.51.95.67.

Cède **originaux sur ST** à prix sympas : Space Harrier, Ik+, Crazy Cars 2, Super Hang-on, Thunder Blade, Pac-Manïa, etc. Naïm Emam. Tél : (1) 60.06.39.96. Après 18 h.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR

PROMOS

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix (valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFILE 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes (double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10	(plus cordon)
Star LC-10 couleur	"
Citizen 120-D	"
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	"
Nec P2200 (24 aiguilles)	"

Super promo!! Les prix les plus bas du marché

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

Vds pour **Amiga** : Out Run, 20 000 lieues sous les Mers, Aegis Animator/Images. Originaux, prix à débattre. Christophe Lesbats. Tél : (16) 58.07.04.52.

Vds **jeux sur PC** : Superski, Rocket Ranger, Crazy Cars : 250 F les trois. Vds aussi **TI994 A + 11 cart.** : 250 F. Echange **news sur PC,** joindre liste à tte réponse. A. Gouallec. Tél : (16) 94.36.71.50.

Vds **MSX 2 Philips 8250 drive 720K + mon. mono** + souris + joystick + jeux + livres. Tbe. Prix : 2800 F. Music module + clav. + logiciel : 1500 F. Le tout : 3800 F. V. Jolivot. Tél : 42.46.43.01.

Vds **Atari 520 STF + 30 disks + moniteur couleur** + nombreuse doc. Le tout : 5000 F. A débattre. O. Macchioni. Tél : (16) 88.09.19.42. Après 19 h.

Vds **lecteur disquettes Philips VY0010**, 3" 1/2. Simple face, parfait état : 900 F. Lecteur + 10 disquettes : 950 F. Grégory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.87.

Vds **MSX 2 VG8235** : 1800 F. + Vampire Killer : 100 F. + Metal Gear : 100 F. Echange jeux MSX 1 et 2. Marie-Laurence Giorgi. Tél : (16) 94.21.12.04.

Vds **520 ST double face + 100 news** + joystick + port : 3799 F. Garantie 10 mois. 50 logiciels : 799 F. 100 logiciels : 1399 F. Cause chômage. Urgent, merci. Fabrice. Tél : (16) 54.72.27.87.

Vds **Interceptor, Rocket Ranger, Explora**. Jean-Charles Faccio. Tél : (16) 65.42.73.46. Après 20 h.

RECHERCHES

Cherche **assembleur pour ST**, ou C, ou Shoot' em up construction, contre Thunder Blade + Test Drive. Patrick Fremond. Tél : (1) 48.25.86.32.

Amiga 500 cherche correpondant sérieux et rapide pour échange de news. Vds "Voyage au centre de la Terre" : 150 F. ou échange contre 10 disquettes. François Sailly. 70, rue de la Halle, 59800 Lille.

Cherche **Atari ou Amiga** en bon état pour environ : 1200 F. Cherche correspondant MSX pour échanger des jeux. Contacter Philippe Alexis. Tél : (16) 54.37.28.16.

Recherche à prix intéressants **pour MSX** : Rastan Saga, F1 Spirit, Super Laydock, Druid, Vaxol, ou échange contre Vampire Killer. Fabien Pardina. Tél : (1) 60.83.19.53.

Achète **pour MSX, extension mémoire 64K** : 400 F maximum. Ecrire à M. William Wissocq. 21, rue Charles Floquet, 94400 Vitry sur Seine. Réponse assurée. Avec téléphone.

Cherche correspondant possédant une **console Nintendo**, région Nord. Demander Charles, après 17 h 30. Tél : (16) 20.59.33.96.

Achète **cartouches pour MSX 2** : Dragon Slayer 4 et autres nouveautés. Bon prix. Possibilité d'échanger dernières nouveautés. Vito Zamataro. Tél : (19) 038.55.34.43. Adresse : Chemin des Pêcheurs 2. 2026 Sauges. Suisse.

Cherche **contacts sérieux** pour échanges multiples sur **Amiga**. Réponse assurée. Me contacter après 19 h. Gaëtan Chrétiennot. Tél : (16) 88.93.39.08.

Recherche correspondant **MSX 1 et 2** (sur disk). Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Recherche **MSX 2 HB700F Sony** pour 2000 F. Vds MSX 1 Canon V20 + nombreux jeux + docs pour : 500 F. A débattre. Franck Singhoff. Tél : (16) 87.67.59.04.

Cherche **contact sérieux** pour échanges de logiciels sur **Spectrum.** Réponse assurée. Eric Peltier. Tél : (1) 70.58.22.84. Après 18 h. Du lundi au vendredi.

Cherche ordinateur **MSX 2 avec lecteur de disquettes**, bon état général. Prix maximum : 2000 F. Si possible avec le jeu Metal Gear. Laurent Bigot. Tél : (16) 54.70.31.26.

Achète **news pour Atari ST**, envoyez listes d'urgence. Christophe Casula. Tél : (16) 42.88.28.93.

ÉCHANGES

Echange ou vends **news sur ST et Amiga** (Crazy Cars 2, Technocop, etc.). Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute 92600 Asnières.

520 ST/Amiga cherche contacts pour échange softs. Envoyez vos listes à Hervé Darras. 18, rue Jean XXIII. 80000 Amiens.

Echange K7 pour **Commodore 64.** Uniquement nouveautés. Possède Thunder Blade, Barbarian 2, R-Type. Cherche Haweye et Gee Bee Air Rallye. Hélène Sadous. Tél : (16) 78.21.07.79.

Echange **CPC 6128 + 40 jeux** (10 news) + 11 utilitaires + 1 manette + moniteur monochrome contre Atari 520 STF (unité central + souris). Didier Velasque. Tél : (16) 93.29.06.73. Après 17 h.

Débutant Amiga cherche amigalomen et amigafou pour échanger jeux. Possède Double Dragon, Menace, etc. Yves Meyer. Tél : (16) 88.85.77.49.

Echange **jeux pour TO8** sur disquette 3P 1/2. Yannick Hersant. Tél : (1) 37.49.21.09.

Amiga 500 échange ou vends **news sur Amiga**. Envoie liste contre 2 timbres. Demander Jimmy Croze. Tél : (16) 66.01.84.50. Entre 10 h. et 18 h.

Amiga 500 échange jeux, utilitaires, etc. Contacts sympas. Vds **originaux pour ST** : Carrier Command, Test Drive, Barbarian, Macadam Bumper, Sundog. Frédéric Villiot. 380, rue Pasteur 73490 La Ravoie.

Cherche contact pour échange de jeux sur **Amiga 500** (Paris et région parisienne). Possède et **cherche news** ainsi que softs 1 méga. Gerry Dufoort. Tél : (1) 64.52.54.07. Après 18 h.

Echange **nombreux softs ST**. Contacts sérieux et durables. Possède Pacmania, Veteran, Return of the Jedi, Operation Jupiter etc. Olivier Planson. Tél : (1) 39.93.67.62.

Echange uniquement **news pour Atari ST** (Stargoose, Pacmania, Heroes of the Lance, Truck, Killdozer, etc.). Jean Matias. Tél : (1) 64.37.87.15.

Echange **logiciels MSX 1 et 2 sur disquettes.** Réponse assurée. Ecrire à : Fabrice Valestra, 4 rue Voltaire 34200 Sète.

Echangez vos **nouveautés Nintendo, Sega** sur un serveur hebdo où il vous informera presque toutes les semaines. Robert Vella (Ordiclub). Tél : (16) 42.09.15.43. Après 19 h. -5% sur jeux.

Vds ou échange **11 jeux MSX 1** (The Dambusters, Fivestars, Colony, Raster-

NOËL N'EST

5, boulevard Voltaire
75011 Paris

ULTIMA

PAS FINI !

Tél. : 43.38.96.31
FAX téléc. : 43.38.11.86

Une superbe console de jeux :
l'ordinateur **Atari 800XL** pour **249 F***
(avec câble péritel, Basic intégré, 64 ko de mémoire)
Une centaine de jeux disponibles en cartouches (Prix moyen : 120 F)
***Remise de 60 F** pour les lecteurs de Micro News
sur présentation des bons Micro News

scan, etc.). Le tout contre 325 F. ou contre jeux (Nemesis, etc.). Frédéric Le Floch. Tél : (16) 35.27.77.71.

Echange, vends, achète **news sur ST**. Possède nombreuses news. Réponse assurée et ambiance garantie. Merci d'avance. Emmanuel Desmurs. Tél : (1) 64.95.10.35.

Echange **softs MSX 1** (K7 uniquement). Envoyez listes à Luc Gallot. 18, rue Jean Jaurès 59212 Wignehies. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir.

Cherche tous contacts pour échanges sur **Atari ST.** Région lyonnaise et autres. Fred Delayat. Tél : (16) 74.67.11.58.

Echange **jeux MSX 1 et 2** (L'oiseau de feu, Samouraï, Usas, Vampire Killer, Metal Gear 2, etc.). Cherche contacts sympas. Sylvain Allain. Tél : (1) 42.54.35.41.

Pour **C 64,** échange jeux (environ 800), utilitaires (environ 400), possède Apollo, Alien, Geos virgule senior, etc. Marc Mailly, rue Hugo d'Oignies, 26. 5100 Jambes. Tél : (19) 081.310.501.

Echange ou vends logiciels. 250 jeux, utilitaires, éducatifs, **Thomson TO9-8-7.** Disks 3"1/2, 5"1/4. Liste sur demande. Louis Almodovar. Tél : (1) 34.42.01.04.

Echange **softs sur ST.** Possède news. Départements 91, 94 et 75. Xavier Paoli. 174, avenue du Général Leclerc. 94460 Valenton.

Amiga, vends logiciels (jeux, utilitaires et autres). Recherche **plans de bidouilles hard** pour Amiga 500 et 1000. Antony Magnat, L.P.P. St Joseph, 40310 Gabarret.

Echange **jeux sur Sega** : The Ninja, Kung Fu Kid, Zillion 2. Xoann Letellier. Tél : (1) 32.43.57.82.

Echange **jeux MSX 1** : Nemesis, King's Knight, Yie ar Kung Fu 2. Cherche Nemesis 2, Eggerland Mystery. Joan Vives. Tél : (1) 56.51.98.12.

Echange **jeux MSX 2**. Vincent Xavier. Tél : (16) 62.05.30.70.

CONTACTS

1040 ST cherche contacts sérieux, région Vaucluse si possible. Possède news : Speed Ball, Ik+, Double Dragon, Operation Wolf, etc. Appeler Lionel au (16) 90.66.26.22.

Vous qui possédez l'**Amiga** et qui de plus aimez les **superbes démos** animées, sonores et utilitaires, alors contactez-nous ! F.D. BP 18, 59115 Leers.

Apple 2GS recherche contacts pour échange de logiciels. Réponse assurée. Cyrille Lepage. Tél : (1) 30.90.88.08.

GFA programmeur cherche programmeurs pour création. Vive le Freeware ! A bas le piratage ! Demander Mathieu aux heures de repas. Tél : (16) 89.23.86.11.

Voici un **club pour console Nintendo, Sega**. Une revue a été conçue (PA, news, échanges, locations, etc.). Prix de l'abonnement : 50 F. (12 numéros ou 20 F la revue. Robert Vella (Ordiclub). Tél : (16) 42.09.15.43. Après 19 h.

Mega club MSX attend vos lettres, trucs et astuces. Vend, achète, échange tout logiciel et matériel pour MSX 1 ou MSX 2. Documentation sur simple demande. Mega club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Cherche contacts **Atari ST**. Possède **super news** ! Je veux des super affaires ! Des super jeux ! Ecrivez-moi et envoyez-moi votre liste. Olivier Dewasme. 417, avenue des Cathores, 11600 Villemeustamson.

Cherche tous contacts **Atari ST** pour échanger **news**. Dernières news : R-Type, Ik+, Superman, Down at the Trolls, Rambo 3. Williams Vanvolsom. Tél : (16) 82.53.18.16. Après 18 h.

Cherche contacts sur **ST** pour échange **news**, jeux, utilitaires. Marc. Tél : (1) 48.86.58.57.

Cherche contacts **MSX 1 et 2** pour échanges logiciels. Possesseur Philips NMS 8250. Réponse assurée. Michaël Leroy. Tél : (16) 20.58.49.51.

Possesseur de ST, cherche contacts sur toute la France. Frédéric Rocher. Tél : (16) 40.83.62.77.

Le **club des battants** est né : magazine sur disc, logiciels du domaine public, infos, aide mat. A un prix d'enfer sur **Amiga, ST, CPC, MSX, PC**. Documentation contre 1 timbre à 2,20 F. Le club des battants. 2, rue du Leu, 80132 Buigny-l'Abbé.

OFFRES D'EMPLOI

Magasin micro familiale sur Paris cherche vendeur expérimenté, libre rapidement, pour évolution responsable de magasin. Intéressement au chiffre d'affaires. Tél: 64.40.22.11.

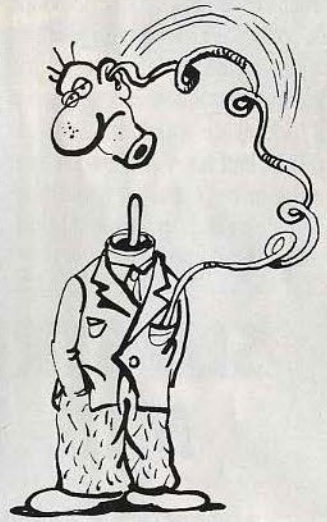
DIVERS

Vds **graveuse chauffante** à minuteur électronique. Dimension utile : 200 x 200 cm : 350 F. Franco de port. Edouard Goncalvès. Tél : (16) 85.55.54.62.

Cherche **petit job** dans région parisienne. **Besoin d'argent urgent.** Je suis en classe de 3ème. Appelez-moi vers 18 h. Merci. Bruno Erhel. Tél : (1) 64.88.55.40.

Bonjour ! J'ai une annonce gratis, alors j'en profite ! Bonjour à tous ! Surtout à Flo & Grees. **Recherche contacts pour Atari.** Je n'ai rien. Cyril Bouilloux. Tél : (16) 85.25.87.10. Bye.

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".
Pour de plus amples renseignements, se reporter au numéro 8 de Micro News, qui comporte un dossier sur le piratage.



Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

TEO:
LE MAJOR POSE UN LAPIN

Nous vous avions promis une mini-continuation du journal **TEO** dans ce numéro de Micro News. Hélas, cette nouvelle rubrique intitulée **Les Cahiers du Major Thomson** ne commencera à paraître que le mois prochain. Débordé par son changement d'activité, le Major a en effet loupé le coche du bouclage du journal. Vous savez ce que c'est : les guerres coloniales, les campagnes d'Inde et du Pakistan, le paludisme, bref les séquelles de la vie militaire ont apparemment laissé leur empreinte sur " the old british man". A-t-il encore toute sa tête ? Enfin, il a quand même réussi à nous envoyer deux pages de Top Secret. C'est mieux que rien, mais c'est un peu léger pour les Thomsonistes qui ont acheté ce numéro, espérant y découvrir une rubrique bien à eux, un jardin secret réservé aux seuls initiés des MO et autres TO. Nous leur présentons toutes nos excuses, en pensant néanmoins qu'ils ne seront pas déçus par ce numéro de Micro News qui, s'il n'est certes pas assez thomsoniste, n'en est pas inintéressant pour autant, loin s'en faut !
Nous leur donnons donc rendez-vous le mois prochain ! ●

SLIPSTREAM DE MES REVES

La fameuse console anglaise dont nous vous parlions en exclusivité le mois dernier, la **Slipstream** de **Konix**, fait encore parler d'elle. Si le secret est encore bien gardé sur le microprocesseur dont elle est équipée (8088, 68000 ou Risc), on sait déjà que les co-processeurs graphiques et sonores seront les plus puissants existants actuellement. La version "chaise d'arcade" possède un volant-joystick qui se transforme en manche en balai et qui vibre en fonction des ordres que lui transmet le soft. On pourra même construire un véritable habitacle avec haut-parleurs stéréo qui transformeront votre engin en une vraie machine d'arcade. Et comme la qualité sonore évoque un synthétiseur, vous allez en prendre plein les oreilles ! Pour éviter le prix trop élevé des cartouches, un lecteur de disquettes 3,5 pouces sera certainement intégré. Le piratage devrait être impossible, en partie grâce à un monopole de duplication. Enfin, certaines sociétés françaises et anglaises ont été contactées pour adapter leurs meilleurs programmes. Il semblerait que **Gremlin** soit partant. Une rumeur fait aussi état d'une possible adaptation de **Blood**, signé **Exxos**, dans une version refondue et plus orientée arcade. Si l'information se confirme, la console disposera de softs de haut niveau dès sa sortie, prévue au deuxième semestre 89. ●

MINI MAXI

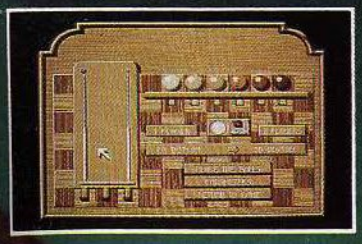
Sans qu'on sache vraiment pourquoi, un vent de synchronicité souffle chez les éditeurs : des simulateurs de minigolf débarquent sur nos bécanes favorites. Un seul jeu sort vraiment du peloton : **Zany Golf** sur ST, édité de main de maître par **Electronic Arts**, à qui l'on devait déjà la version Apple 2GS. C'est un superbe... un superbe quoi, au fait ? Superbe minigolf ? Certes, mais bien plus que ça. En effet, les tableaux sont tous plus délirants les uns que les autres. Chacun d'eux tourne autour d'un thème précis : Moyen-Age, magie, flipper, science-fiction. En tous 9 tableaux complètement délirants qui obligent le joueur à accomplir diverses prouesses et manipulations (brancher des ventilateurs pour pousser la balle, utiliser des tapis magiques, etc.). Il parait même qu'il existe un 10ème tableau... ●

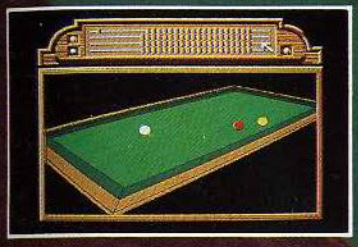
DESTROY

Il est plus froid que l'inspecteur "Dirty" Harry, plus fort que Rambo 32, plus interventionniste que l'armée US aux Iles Grenade : c'est **Human Killing Machine**, l'un des nouveaux héros de **US Gold**. Au cours des cinq niveaux de ce jeu, il faudra combattre toutes sortes d'adversaires dans tous les pays du monde : Igor et son molosse Shepski à Moscou, Maria et Helga à Amsterdam (ach... schön). Je ne vous les décris pas tous, vous risqueriez de vous faire du mauvais sang, bien que votre grande maîtrise des arts martiaux mette toutes les chances de votre côté. ●

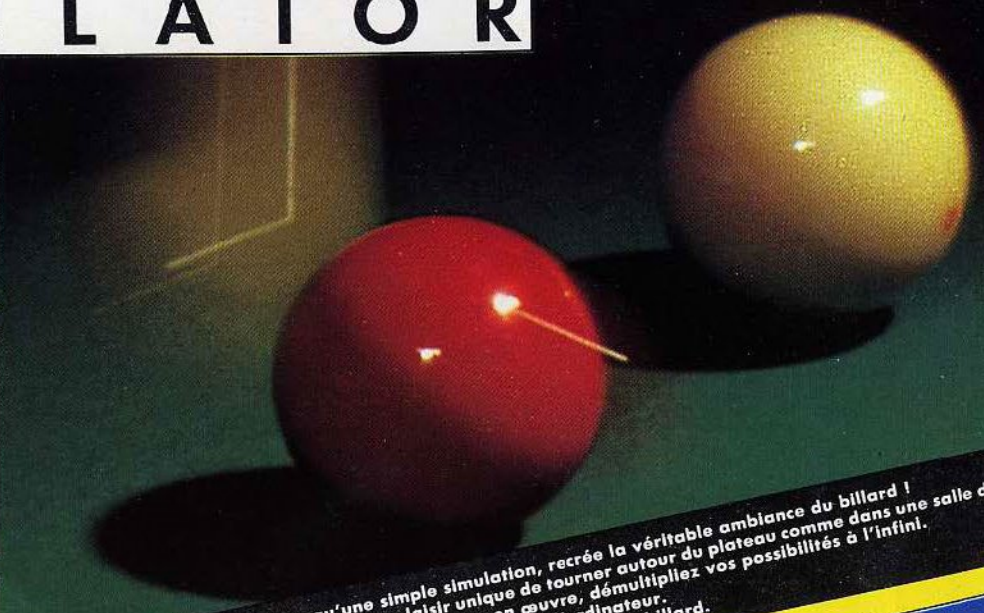
BILLIARDS SIMULATOR

Frédéric AUTECHAUD
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSSETTES





SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

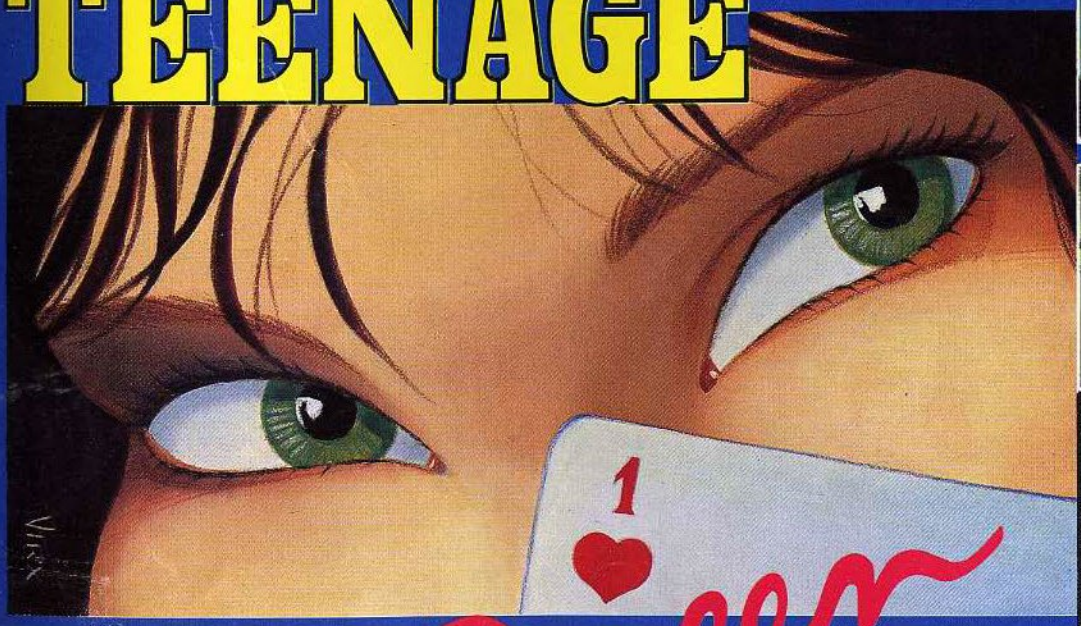


Billard RENE PIERRE - Photo IGOR BABOU

BILLIARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard !
Grâce à sa 3e Dimension, offrez-vous le plaisir unique de tourner autour du plateau comme dans une salle de jeu.
Grâce à ses nombreuses options, faciles à mettre en œuvre, démultipliez vos possibilités à l'infini.
Grâce à sa convivialité, mesurez-vous à deux ou contre l'ordinateur.
Beau, riche, efficace, BILLIARDS SIMULATOR ranime la passion du billard.

Eric DOIREAU
Jocelyn VALAIS

TEENAGE Queen



AMIGA VERSION

AMIGA VERSION

PC VERSION

ATTENTION : ''Teenage Queen'' est un logiciel brûlant, torride... La reine des teenagers est aussi une joueuse de poker de premier ordre, et elle n'a pas fini de vous en faire voir...
L'univers graphique de ce strip-poker est superbe, Jocelyn Valais atteint ici le niveau des Manara, Crepax et autres Libératores.
Jamais vulgaire, ''Teenage Queen'' vous fera passer des moments que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

LOGICIELS POUR

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES

ERE INFORMATIQUE SA
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261 041 F
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

ERE INTERNATIONAL

ENTREZ DANS LE MONDE DINGUE DE .....

Une aventure completement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKraken – un monde plein de tours et de suprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, tuyaux et de rire accompagne gratuitement ce jeu pour vous aider.

IBM PC et COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128 DISK

Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique?...

..Pas sans votre aide!

TEXTE A L'ECRAN ET INSTRUCTIONS INTEGRALEMENT EN FRANÇAIS

U.S. GOLD

LUCASFILM GAMES

™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKraken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. (LFL). U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.